昭和62年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第11号 通巻59号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

Magazine for Personal Compunication

パーソナルコンピュータ情報誌
月刊ログイン

LOGIN

11

特集 次期主力RPG

■究極のRPG製作ツール『まみりん』

●ウルティマV ●ソーサリアン ●ティル・ナ・ノーグ



今月のゲーム

●ハイドライド3 ●ゼリアード ●ウルティマIV ●リターン・オブ・イシター ●リバイバー
●ファンタジーナイト ●大戦略IIエディタセット ●イース ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2
●ドラゴンバスター ●ジハード ●グラディウス2 ●X68000ツインビー ●クリムゾン

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

パソコンを知的ブレーンとして活用する。

知的好奇心が高まる秋、勉強や身の回りの情報整理に……
パーソナル・パブリッシング&データベースで
PC-8800シリーズを真面目に使いこなしてみよう。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

ソフトウェア次第でどんな目的にも使えるのがパソコンの大きな魅力ですね。特に、ワープロソフトを利用したパーソナル・パブリッシングと身近な情報が手軽に管理できるカード型データベースは、パソコンの知的活用法のトップバッター。考えを手際よくまとめる。思いつくまま文章を書き綴ってみる。文章とイラストや写真、図形を組み合せてみる。そして、その結果をきれいにプリントアウトすれば、説得力も一段とアップ。さまざまな印刷物が簡単に作成できます。また、記憶力に自信のない人は、カード型データベースで情報の整理整頓を。この秋、パソコンを賢く使いたい人に。PC-8800シリーズと多彩なソフトウェア群は、使う人の目的にしっかりと応えてくれます。

編集自由自在。創作意欲がそそられるパーソナル・パブリッシング。



ビジュアルでわかりやすい文書を作成・編
そしてきれいに印刷したいという人におすすめ
たい。それがパーソナル・パブリッシンク
プロセッサ"P1(ピーワン)"です。文書作
画面に直接グラフィックスを描いたり編集
る、縮小レイアウト機能、高速スクロール
ページジャンプで長い文書も素早く編集、フ
ントディスクによる高品位印刷等、多彩な
能を装備。手軽さと機能性、表現力の高
を同時に実現しました。マニュアルや実験
観測などのレポート、お料理メモ、案内
の作成にと、多彩に使えるワープロソフトで







16ビットCPU搭載で
抜群のグラフィック機能を誇る
シリーズ最上位機。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り 書き込みも可
本体標準価格……………………298,00

マウス標準装備

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

イメージ入力とプリントアウトの1台2役。スキャナプリンタPC-PR406S。



スキャナプリンタPC-PR406S
標準価格:94,800円

絵や写真がそのまま入力できるイメージスキャナと日本語熱転写プリンタを1台にまとめたスキャナプリンタPC-PR406S。美しい文書やカードの作成、簡単な画像データベース等に、省スペース&ハイコストパフォーマンスを実現しています。プリンタ部は印字が静かで4色のインクリボンが使用可能* OHPシートにも印字できます。イメージスキャナ部はディザ機能を指定すればハーフトーンを含む高品位の読み取りが可能。パーソナル・パブリッシングにも最適な1台です。

＊インクリボンは4色同時には使用できません。

欲しい情報が、すぐ引き出せる個人のデータバンク、カード型データベース。



人間の頭の中はランダムな情報で一杯。日頃からこまめに整理しておかないと、必要な時に思い出せない、という悲惨な結果になります。88CARDは、ビデオやレコード、CD、カセットなどのライブラリや資料整理、住所録、顧客管理、各種スクラップなど、身近な情報を自分流に管理できる便利なカード型データベース。自由なカードの設計と簡単操作でどんな情報でも確実に保存。そしてスピーディに検索。個人のデータベースづくりにどうぞ。

知的ブレーンとして88を使いこなすための主なソフトウェアのご紹介。

ワープロ、表計算、グラフ作成、そしてデータベース。PC-8800シリーズを知的ツールとして活用するための必須アイテムです。目的にあった使いやすいソフトをお選びください。

ジャンル	ソフト名	提供会社	電話番号
日本語ワープロ	P1	デービーソフト㈱	011(251)7462
	Shogun	㈱サムシンググッド	03(232)0801
	ユーカラart	㈱東海クリエイト	03(456)4610
データベース	88CARD	㈱アスキー	03(486)8080
	日本語MYCARD	㈱アバロン	03(476)0187
その他	ユーカラチャート	㈱東海クリエイト	03(456)4610
日本語ワープロ	ユーカラVA	㈱東海クリエイト	03(456)4610
データベース	DATA BOX88	㈱リード・レックス	03(797)3911
	日本語MYCARD 88VA	㈱アバロン	03(476)0187

□=88VA専用ソフト
※発売予定の製品も一部含まれております。
詳細は、提供会社に直接お問い合わせください。

学校のパソコンクラブの皆様へ

PCシリーズのポスターもれなく進呈

クラブ活動や学園祭などで、PCシリーズのポスターを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方、どうぞお申し込みください。

▶お申し込み方法:送付先ご住所／お名前／電話／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

ご提供ポスター
NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

NECパソコンフェア'87

NECが感謝をこめておくるビッグイベント"パソコンフェア"東京・大阪・名古屋の三地区において下記の日程で開催いたします。どうぞご期待ください。

東京	大阪	名古屋
会場 ホテルパシフィック	会場 大阪城ホール	会場 名古屋中小企業振興会館(吹上ホール)
会期 10/29(木)▶30(金)▶31(土)	会期 11/6(金)▶7(土)	会期 12/4(金)▶5(土)

高なる知的快感――PC-8800シリーズ。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801mH
1MバイトタイプS5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り／書き込みも可能)
本体標準価格……………208,000円



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30……本体標準価格168,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20……本体標準価格138,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10……本体標準価格 99,800円
(FDD別売)



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH model 30(B)
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……………168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862 ブラックタイプも用意)

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

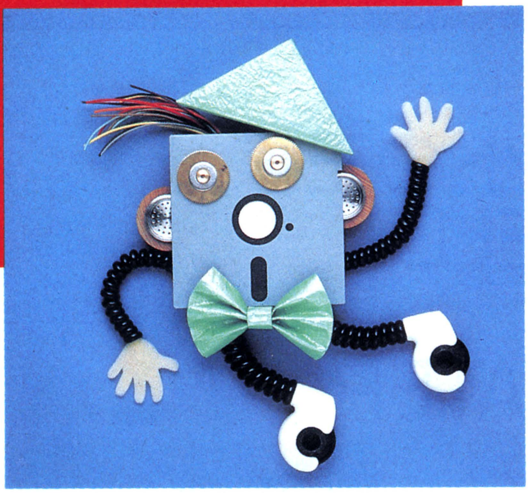
日本電気グループ

Contents

NOVEMBER 1987

COVER
オブジェ/横山 宏
托鉢僧/ケンツ・キンダー
撮 影/高瀬ゆうじ
デザイン/本間 智嗣
製 版/高松 健二

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111



SOFTLOG TOP 30

『イース』にかわって『ウルティマⅣ』が1位に輝いたTOP30。アクション、正統派とスタイルは違っても、どちらもRPG。シミュレーションブームのあとは、RPGブームが復活か!? 今月のRPG特集を読んで、しっかり情報収集しておいてね。そんな中でログインが密かに注目してるのは、10位の『グラディウス2』。来月はこの2本を抑えて、必ずやトップの座に輝く、と予言しちゃいます!?

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ	T	8インチディスク	8D
3.5インチディスク	3.5D	クイックディスク	QD
5インチディスク (2DD、2HDを含む)	5D	カートリッジ	C

人気急上昇　ランクアップ

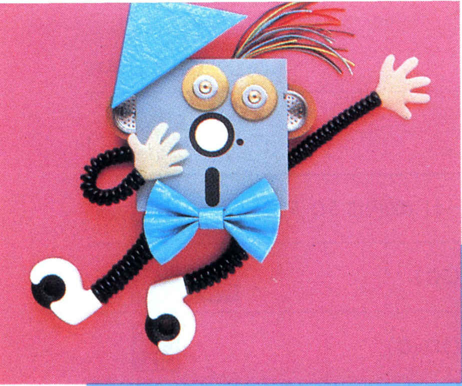
	ランク 今月	先月	ソフト名
ランクアップ	1	3	ウルティマⅣ
	2	1	イース
	3	2	信長の野望・全国版
ランクアップ	4	8	スーパーレイドック
ランクアップ	5	11	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	6	5	メタルギア
ランクアップ	7	15	大戦略Ⅱ
ランクアップ	8	10	デジタル・デビル・ストーリー 女神転生
ランクアップ	9	16	魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮
人気急上昇	10	−	グラディウス2
	11	7	ドラゴンスレイヤーⅣ
人気急上昇	12	23	三國志
	13	9	うる星やつら
	14	6	ウィザードリィ3
ランクアップ	15	19	ガンダーラ
	16	12	めぞん一刻
ランクアップ	17	18	大戦略
人気急上昇	18	−	ジーザス
	19	4	大戦略マップコレクション
人気急上昇	20	29	上海

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。
●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計協力店リストは367ページに掲載されています。

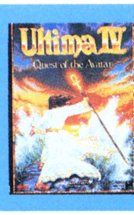
メーカー名	機種	価格	種類
ポニー	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1t、FM-7	9,800円〜11,800円(3.5D、5D)	
日本ファルコム	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	7,800円(5D)	
光栄	PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、MZ-2500、MSX	9,800円(5D、C)	
T&Eソフト	MSX	6,800円(C)	
ゲーム・アーツ	PC-8801、X1	6,800円(5D)	
コナミ	MSX2	5,800円(C)	
システムソフト	PC-9801	9,800円(3.5D、5D)	
日本テレネット	PC-8801mkIISR、X1、FM77AV、MSX	6,800円(C)、7,800円(3.5D、5D)	
コナミ	MSX	4,980円(C)	
コナミ	MSX	5,800円(C)	
日本ファルコム	MSX2	6,800円(C)	
光栄	PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、X1t、FM-7、FM-16β、MSX	12,800円(C)、14,800円(3.5D、5D)	
マイクロキャビン	PC-8801、PC-9801、X1	6,800円(5D)	
アスキー	PC-8801、PC-9801、X1、FM-7	9,800円(3.5D、5D)	
エニックス	PC-8801mkIISR	7,800円(5D)	
マイクロキャビン	PC-8801、PC-9801、X1、FM77、MSX2	6,800円(3.5D、5D、C)	
マイクロキャビン	MSX2	7,800円(C)	
エニックス	PC-8801mkIISR	7,800円(5D)	
システムソフト	PC-8801mkIISR、PC-9801、X1	3,500円〜4,200円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC-8801、PC-88VA、PC-9801、X1	6,500円(3.5D、5D)	

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	21	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト
22	13	サイキックウォー	工画堂スタジオ
23	17	ディーヴァ	T&Eソフト
24	—	リバイバー	アルシス ソフトウェア
25	14	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
26	—	地球防衛軍	アートディンク
27	28	ルパン三世・カリオストロの城	東宝
28	—	ミュージアム3	ビクター音楽産業
29	—	覇邪の封印	工画堂スタジオ
30	24	大戦略	システムソフト



BEST 5

1 ウルティマⅣ





レーガン様、いい物なら、日本でも売れるのです!?

●ロールプレイング　ポニー
PC-8801mkIISR、PC-9801、X1t、FM-7

>『ウルティマⅣ』をやりたいけど、ソフトを買うお金がない。おまけに、受験勉強もやらなくてはならない。当分の間、二重苦の生活が続くけど、くそぉ！　いつの日か、必ずや『ウルティマⅣ』を手に入れてみせるぞ！　ボクは逆境にめげない！
>愛知県　尾鍋　勇

アメリカでは12ヵ月連続1位に輝いた（USA TOP20）実績のあるこのゲームが、日本でも1位にならないわけがない。日本人とアメリカ人はゲームに対する感覚が違うとかなんとかよく言うけど、やっぱり、いいものはどこの国の人もいいと感じるのだ。

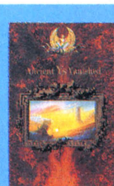
でも、ちょいと違うのは、RPGを解く速さ。日本人てのは、どうもせっかちでいけない。なにかというと早解きだからね。大半の人は、せっかく高いお金を払って買ったゲームだから、とことん味わって楽しもうと考えていらっしゃると信じるが、早く解いたほうがエライと思っている間違ったプレイヤーも少なくない。このウルティマⅣは、アメリカでは10万〜12万ムーブで解くのが平均と言われていたが、日本版では、6万〜8万ムーブくらいで解いちゃう人が多いようだ。これには、弊社発行のガイド本も、いくらか影響を与えているのかもしれないが……。

でもまあ、じっくりプレイにせよ、早解きにせよ、十分に楽しめればそれでいいわけで、他人がとやかく言うことじゃないことかもしれない。

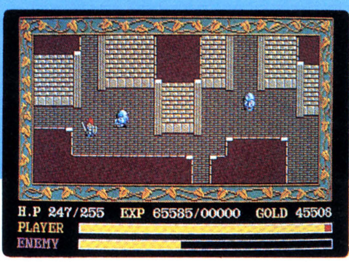
いいゲームは、どんな遊び方をしても楽しいのだ。それが、〝本物〟だけが持つ貫禄ってやつかな。

※画面写真はPC-8801mkIISR版

2 イース



今月は1ランクダウンだが、98、X1勢力が加わって、来月も上位確実!!



●アクションRPG　日本ファルコム
PC-8801mkIISR、PC-9801、X1

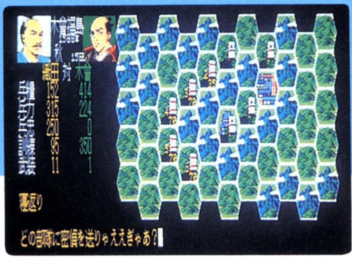
>『イース』を買って、1ヵ月あまりで解いた！　最後の敵ダルク・ファクトは、とても強かったから、倒すのに苦労しちゃったけど……。エンディングが、とてもキレイだった！
>愛知県　磯貝和宏

先月トップに輝き、このまま1位を独走しても不思議じゃないと思ったんだが、今月は2位にあまんじてしまった『イース』である。でも、98版やX1版も出そろったことだし、来月は返り咲きを期待しよう。

イースをプレイしていて感じることに、人情というのがある。とくに下界と閉ざされたダームの塔の中で、知ってる人に出会ったときほどうれしいことはない。以前自分の助けた相手が、今度は逆に助けてくれるし、うっかり同じトラップにひっかかって、何度も牢屋に落とされたときも、盗賊ドギは「いいかげんにしろ、壁を破るのも大変なんだぞ」なんて言いつつ、ちゃんと助けに来てくれる。ウーン、感激。

プレイヤーの楽しませ方を、実によく心得た、ニクイ演出なんだよね！

※画面写真はPC-8801mkIISR版



●シミュレーション　光栄
PC-8801、PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、MZ-2500、MSX

9月号の情報局に載っていた本能寺の変に挑戦、みごと成功したのだ！明智光秀や羽柴秀吉、柴田勝家を見たときは、エラク感動してしまった。1582年までがんばったかいがあった。
兵庫県　中庭政美

信長の野望・全国版



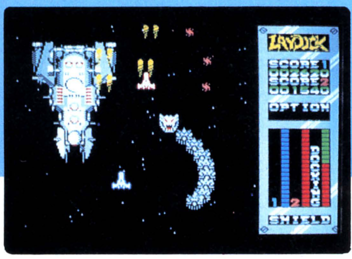
曰(いわ)く、継続することが本当の力なり！信長は今日もベスト5に立ち尽くす

ベスト5に入ること通算8回。今回を入れると、なんと9回もベスト5入りをしている『信長の野望・全国版』、実に息のながーいソフトなのだ。この人気の秘密はなにかと考えると、やっぱりゲームの中で自分の世界が作れることではないだろうか？

たとえば、アドベンチャーゲームやRPGでは、そのゲームの世界を作るのは、ゲームデザイナーの仕事。そしてその世界の中を、デザイナーの思惑どおりに行動しなければゲームにならない。完成してしまった世界に、プレイヤーが新たな世界を作ることはムリ。

その点、信長などのシミュレーションゲームは、10人いれば10人とも違った結果や世界が生まれる。そんな、大河ドラマチックフルな設定が、好まれているのではないだろうか。

※画面写真はPC-8801版



●アクション　T&Eソフト
MSX

友人Aと『スーパーレイドック』を楽しんでいる。1人より、2人で遊ぶほうが、ずーっと楽しいしラク。だけど、どうも息が合わなくて、ついついケンカになっちゃうのが悩み。
静岡県　中島明夫

スーパーレイドック



レイドックに“スーパー”がつくと、こーんなすごいゲームになっちゃう

先月の8位から一挙にベスト5の仲間入りをしたのは、T&Eの自信作、『スーパーレイドック』だ。

前作の『レイドック』に比べると、ステージ数は倍ちかくになっているし、オプションウエポンも豊富。それだけじゃない。アニメーションシーンも、ふんだんに盛り込まれ、グラフィックだって、あっと驚く美しさだ。まさに、“スーパー”と呼ぶにふさわしい、完成度の高さであります。

このゲームの本当のおもしろさを体感できるのは、やはり2人プレイ時。パイロットとコ・パイロットの絶妙なコンビネーションでズイズイ面クリアーする快感は、2人プレイならでは。これからこのゲームをプレイしようって人は、友だちを探しておいたほうがよさそうだね。ゲームもみんなで楽しむ、マルチプレイヤーの時代なのだ。



●テーブルゲーム　ゲーム・アーツ
PC-8801、X1

やっぱ『ぎゃん自己』は最高！　3時間かけて勝ち抜きモードでトップを取ったが、エンディングが感動もの。ババプロの顔のアップが出るんですよね。新キャラのデータも発売して。
福岡県　中川利裕

ぎゅわんぶらあ自己中心派



ハネ満よりも、三千九百(ザンク)を4回！麻雀道は、人生にも通じる、かな？

今月の第5位には『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、復活してきたのであります。ちなみに、先月は11位。なぜかって？　そう、X1版が発売になったからなんだ。この調子で移植が進めば、栄光の1位も夢じゃない!?

今や、高校生はもちろん、中学生までもが麻雀で遊ぶ時代。ファミコンにも、数種の麻雀ゲームがある現在、なんらかの特色がなくては、注目してもらえない。その点、このゲームはマンガの代表的キャラが多数出演している、ということで話題性十分だったよね。おまけに、「ポン」、「チー」、「これチャイね」などとぎこちなくしゃべるのも、なんとなく不気味でヨロシイ。

25位→2位→11位→5位と浮き沈みは激しいが、時期でいうと、そろそろ南入。トップをめざしてガンバレ！

※画面写真はPC-8801版

※各ソフトの最後のコメントは、“ゲームソフトなんでもご意見板”あてに送られてきたはがきの中から、選んだものです。採用者には、記念品をお送りします。これからも同係あて、ドシドシはがきを送ってください。

Sales TOP20

ムラウチ電気

ランク	ソフト名	メーカー名
1	★グラディウス2	コナミ
2	★信長の野望・全国版	光栄
3	ウルティマIV	ポニー
4	スーパーレイドック	T&Eソフト
5	魔城伝説II・ガリウスの迷宮	コナミ
6	イース	日本ファルコム
7	メタルギア	コナミ
8	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム
9	覇邪の封印	工画堂スタジオ
10	三國志	光栄
11	大戦略II	システムソフト
12	★プロフェッショナル麻雀	シャノアール
13	上海	システムソフト
14	プロデュース	デービーソフト
15	火の鳥　鳳凰編	コナミ
16	ガンダーラ	エニックス
17	ウィザードリィ	アスキー
18	ザ・ラスベガス	日本デクスタ
19	うる星やつら	マイクロキャビン
20	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
	★印は浅川さんの注目ソフト	〔8月分売り上げ〕



⬆「年末のワゴンセールに期待してください」中井さん（左）とソフト担当の浅川さん。

八王子駅からバスで5分、国道16号と20号の交差点にある、レンガタイル張りのビルがムラウチ電気。内部は本館と新館に分かれており、600台収容の立体駐車場まで付いている。広いのなんのって。店内で迷子放送してるくらいなんだから。

パソコンフロアは、新館の2階。むき出しのコンクリートの天井、木の床という具合に、とてもオシャレなインテリア。主任の中井さんいわく、

「ビジネス、ゲームに関わらず、ソフトはすべて15パーセント引きです。ハード、ソフト、周辺機器、キーボード、なんでも揃ってますよ」

ソフトの在庫は3,000本。内装だけでなく、品揃えにも気を抜かないぞ。こんなキレイなお店には、毎日かよっても飽きがこない。八王子の新名所だ⁉

問い合わせ先　●〒192　東京都八王子市大和田町5-1-21　☎0426-42-6211／営業時間10:00～19:00（水曜定休、ただし11月～12月は無休）

今月の注目ソフトをご紹介 Spotlight

8位　全160フロアの壮大なスケール。輪廻転生の謎を求めて戦うのだ！

デジタル・デビル・ストーリー 女神転生

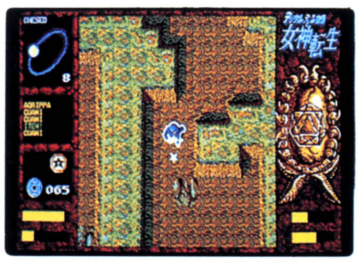
アクションRPG　日本テレネット
PC-8801mkIISR、X1、FM77AV、MSX

人間の心に潜む善と悪、輪廻転生なんて、ちょっと高尚なテーマをモチーフにした『デジタル・デビル・ストーリー 女神転生』、略して『DDS』が、今月は8位にランクアップ。先月の10位から、確実な伸びを見せているのだ。

テーマは難解だけど、アクションRPG仕立ての、誰にでも楽しめるゲームになっているのが、『DDS』のいいところ。敵をやっつけ経験値をため、レベルアップしていく。ケルベロスやハンドヘルド・コンピュータといった、アイテムや助っ人を見つけることも大事。

しかし、単に敵を倒すのが目的のゲームではない。戦いの合間に用意されたビジュアルシーンで、次々と驚くべき事実が明らかになる。この各ビジュアルシーンのストーリーを追っていくことが、大きな目的のひとつだ。

全部で160フロアという壮絶なスケールのゲームだけに、読者のみんなの「解いたよ！」の声をまだ聞かない。無事に解けたあかつきには、報告してね。



⬆主人公は中島。イザナギの生まれ変わりだ。



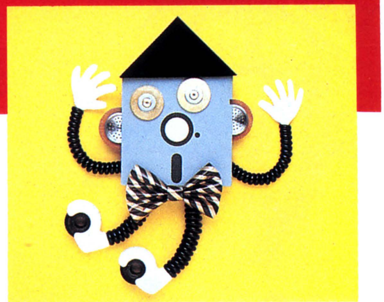
⬆ビジュアルシーンは、お見逃しなくね。

読者が選ぶ TOP20

⬆人気急上昇　⬆ランクアップ

ランク 今月	ランク 先月	ソフト名	メーカー名	得票数 現在まで	得票数 先月まで
1	1	三國志	光栄	2345	2000
2	2	信長の野望・全国版	光栄	1405	1190
3	3	ディーヴァ	T&Eソフト	1154	1039
⬆4	5	大戦略II	システムソフト	919	790
5	4	ウィザードリィ	アスキー	907	795
6	6	シルフィード	ゲーム・アーツ	814	759
7	7	大戦略	システムソフト	749	650
⬆8	18	イース	日本ファルコム	663	300
9	8	ロマンシア	日本ファルコム	605	589
10	9	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム	524	512
11	11	ザナドゥ	日本ファルコム	474	427
12	10	ウィザードリィ2	アスキー	471	468
13	13	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム・アーツ	455	357
14	12	グラディウス	コナミ	403	374
⬆15	19	ジーザス	エニックス	382	299
16	14	ハイドライドII	T&Eソフト	364	344
17	16	めぞん一刻	マイクロキャビン	358	316
18	15	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	353	340
⬆19	―	ウルティマIV	ポニー	329	112
20	20	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	328	298

●総得票数20,272票　★9月4日現在



ハイッ！　読者が選ぶTOP20、いよいよ後半戦突入ですっ！　みんな、気を引き締めてがんばるのだぞ。

今月は『イース』と『ウルティマIV』がエライ。この調子でズンズン票を集めて、ランクアップしていってね。『三國志』を抜かせ！　とは言わないけれど、もう少し点差を縮めてほしいもの。

それにしても、他の新作ゲームたちはどうしたの!?　そろそろランキングに顔を出していい時期なのに、何の音沙汰もないんだもん。秋の夜長をゲームで楽しんだあとは、このコーナーにハガキを送ってくれなきゃ、ね！

月間投票 BEST 10

ランク	ソフト名	得票数
1	イース	363
2	三國志	345
3	ウルティマIV	217
4	信長の野望・全国版	215
5	大戦略II	129
6	ディーヴァ	115
7	ウィザードリィ	112
8	大戦略	99
9	ぎゅわんぶらあ自己中心派	98
10	ガンダーラ	88

●月間投票総数3,056票

ゲームソフトなんでもご意見板

●イ……『イース』がついに解けたぜ！　プレイすること9時間、やっと、やっとラストシーンが見られました。武器が弱いのにデカキャラと戦って人並み以上の苦労をしたり、敵が弱いとバカにして殺されたり……。でもラストシーンは最高！　まだ解いていない人は、これを楽しみにがんばってください。

メルヘン

●『ウルティマIV』で、『III』のロード・ブリティッシュのテーマを聴く方法をお教えしましょう。ダンジョン内で死ぬと、ブリティッシュ城へ帰ってもダンジョンの音楽が鳴り続ける。そこで下へ降りてホークウインドに話しかけると、『III』のロード・ブリティッシュのテーマが、ステレオで流れてくるのだ。ちなみに発見者は、私の友人、国藤隆くんです。

茨城県　早川哲朗

●ついに『ラプラスの魔』を買った。おどろおどろしい雰囲気が、たまらないぜぇ！　こーゆーかわったタイプのゲームを、これからも出してほしい。

茨城県　永田淳一

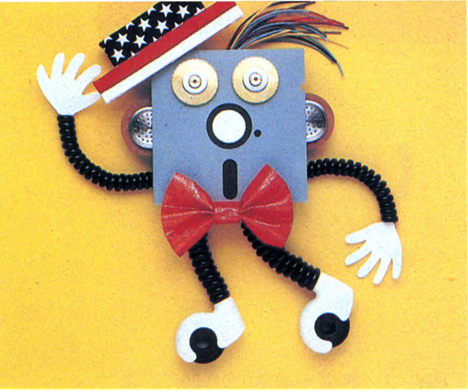
●X1用『女神転生』でGAME2を発見。ゲームディスク2をドライブ0に入れると、メッセージが出ます。あとはそれにしたがって、遊んでください。

徳島県　瀬戸俊光

●ちょっと古い話でごめんね。『デスフォース』を解きました。ラストはジーザス並みの感動があります。ゲーム序盤で行き詰まってる人にアドバイスを。最初のファントムは弱い！　ので、M(ムーブ)LW(ライフウエポン)のMAXを上げることが大切です。デカキャラと戦い、MAXポイントを上げるパックを手に入れましょう。何十回も戦うことが、ゲームをスムーズに進めるコツなのです。

香川県　村川智将

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報などをはがき（アンケートはがきでも可）に書いて、"ゲームソフトなんでもご意見板"係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。



U.S.A. TOP20

サンフランシスコ、Access to Softwareの8月のセールスランキング

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	MIGHT AND MAGIC	New World Computing	Apple II	$54.95	ロールプレイング
2	SUB BATTLE	Epyx	IBM-PC、MAC	$39.95	シミュレーション
3	THE BARD'S TALE II	Electronic Arts	Apple II	$39.95	ロールプレイング
4	SHANGHAI	Activision	AP、MAC、ST、AM、IBM	$39.95	テーブルゲーム
5	DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	C64、AM、IBM	$49.95	シミュレーション
6	CHESSMASTER 2000	Electronic Arts	AP、IBM、AT ST、C64、AM	$39.95	テーブルゲーム
7	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?	Broderbund	AP、IBM	$39.95	アドベンチャー
8	PHANTASIE II	SSI	AP、ST	$39.95	ロールプレイング
9	BARBARIANS	Psygnosis	ST、AM	$39.95	アクション
10	DEEP SPACE	Sir-tech	Apple II	$39.95	シミュレーション
11	DELUXEPAINT II	Electonic Arts	Amiga、GS	$99.95	ツール
12	GOLDEN PATH	Firebird	ST、AP	$44.95	アドベンチャー、アクション
13	THE GUILD OF THIEVES	Firebird	ST、AP	$39.95	アドベンチャー
14	GUNSHIP	Microprose	C64、IBM	$39.95	シミュレーション
15	FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	AP、AT、C64 ST	$49.95	シミュレーション
16	BALANCE OF POWER	Mindscape	AP、ST、IBM MAC	$49.95	シミュレーション
17	ULTIMA IV	Origin	AP、C64、AT	$59.95	ロールプレイング
18	INTERLUDE II	Recreational Technoligies	AP、IBM	$39.95	ツール
19	KINGS QUEST III	Sierra On-line	AP、ST、IBM	$49.95	アドベンチャー
20	TRAIL BLAZER	Mindscape	ATARI-ST	$49.95	アクション

アクション / アドベンチャー / ロールプレイング / シミュレーション / テーブルゲーム / パズル / ツール

ジワリジワリと変化するヒットチャート。アクションにしては頑張っていた〝THE KARATE KID PART II〟も、ついに圏外にサヨナラ。それにしても気味が悪いのは〝Ultima IV〟だ。いったい何本売れりゃ気が済むんだろうか。もうひとつ、わからないのが〝WHERE IN THE USA～〟。アドベンチャーゲームの皮をかぶっているが、あれは教育ゲームなのだ。こんなにメジャーになって売れまくっている教育ソフトはめずらしい。

さて、最近になって気が付いたことに、アメリカのソフトの値段の変化がある。ちょっと前までは、ディスク1枚のパッケージソフトの値段は、49ドル95セントというのが相場だったが、近頃では39ドル95セントってやつが目立ってきている。〝THE BARD'S TALE II〟のようなビッグタイトルでも39ドル95セントなんだから、こりゃはっきりと、アメリカのソフトは価格ダウンの傾向にあると言える。円高に加えて定価が10ドルも安いとなれば、輸入ソフトファンにとってはめでたいかぎりだ。これからクリスマスにかけて、大型新作がゾクゾクと登場する。この傾向が本物であることを祈ろう。

●機種名には次のような略号を使ってます

Apple II	AP	ATARI 520/1040ST	ST
Macintosh	MAC	Commodore64	C64
IBM-PC	IBM	AMIGA	AM
ATARI 400/800	AT	Apple II GS	GS



5 DEFENDER OF THE CROWN

再版でちょい、移植でちょちょいと進化する生ソフト(!?)シネマウエア



●シミュレーション
Mindscape
C64、AMIGA、IBM

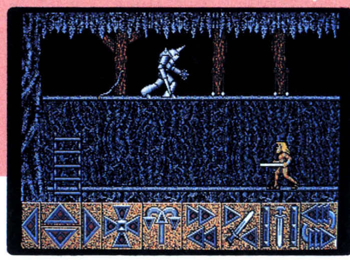
鳴りもの入りで登場したはいいが、対応機種AMIGAの普及台数が少なかったために上位にくい込めなかった、シネマウエアシリーズ第1弾の〝Defender of the Crown〟が、Commodore 64やIBMに移植されるやいなや、グインと5位まで上がってきた。

美しくリアルなグラフィックに加えてパンやズームなどの映画的手法をとり入れたDefender～は、早い話がロビン・フッドの時代のイギリスの国取りゲーム。やたらグラフィックとアニメーションに凝ったイギリス版『三國志』といったところ。AMIGA版で発売された当初は、さすがにAMIGAならではのグラフィックと持てはやされたが、こうスンナリとC64に移植されたんじゃ、シラケる。もちろん、いくぶんアニメーションなどは劣るものの、ゲームの内容は、AMIGA版よりもずっと洗練されているのだ。製造元であるマスターデザイナー社は、「過去はふり返らず、気が付けばどんどん改良する」という哲学を持つところ。AMIGA版も、実は版を重ねるごとに変わっているのだ。



9 BARBARIANS

16 bitの能力を目いっぱい発揮したちょい暗めのアニメゲームは英国産

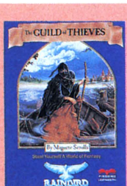


●アクション
Psygnosis
ATARI-ST、AMIGA

剣を片手にふんどし一丁で地下世界を行く、ターザンみたいな主人公、ヘガー。怪物どもを剣や弓でやっつけながら、地下世界を支配する悪魔ネクロンの巣窟を破壊するのが、彼に与えられた使命だ。目的を達成すると王冠をもらえるらしい。

ゲームは、ピットフォールタイプのアクションゲーム。敵と闘い、ワナを避けながら、切り替え式の画面を右へ左へ、下へと進むのだ。ワナはジャンプで越えたり、走ってすりぬけたり。敵と会ったら素早く攻撃だ。イー・アル・カンフー(古い!)などのように、技を使い分ける必要はまったくない。

内容的にはとくに目新しいものはないけれど、ゲームシステムは新しい。アイコン表示されたコマンドを、マウス、ジョイスティック、またはキーボードで選ぶだけでいいのだ。対応機種がAMIGAとATARI STということもあって、グラフィックはきれいだし、動きもスムース。このゲームもまた、16ビットマシンの登場で威勢がよくなった英国製であることに要注目だ。



13 THE GUILD OF THIEVES

テキストアドベンチャーにだってさグラフィックがあっていいじゃない



●アドベンチャー
Firebird
ATARI-ST、Apple II

グラフィックつきテキストアドベンチャーとして話題になった、Firebirdの〝PAWN〟の続編。といっても話が続いているわけではなく、〝Kerovnia〟という国を舞台にしたシリーズ第2弾だ。今度も、絵が画面の上に、出たり入ったりするマグネットスクロールつき。

でも、テキストなのにどーしてグラフィックがあるの、と疑問に思う人がいるはずだ。このグラフィックとは、つまりは物語の挿し絵みたいなもの。だから、たとえ絵に窓が見えてても、文字に〈窓がある〉と書かれてないかぎり窓はないわけ。でもたんなるテキストものより、グッとゲームに入りやすい。それにこのグラフィックが超リアル。前作もよかったけどそれ以上だ。

この注目すべきテキストアドベンチャーがアメリカじゃなく、ゲームに関してはちょいと遅れてる、と思われてたイギリスの作品だというから、2度ビックリだ。イギリスも頑張ってるね。

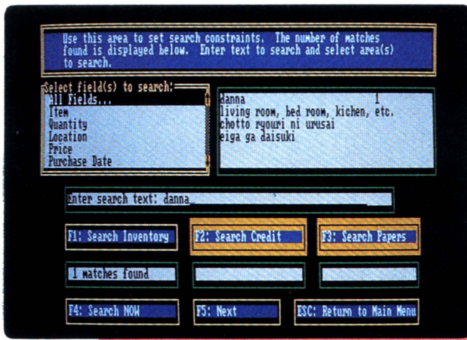
テキストもので有名なInfocomみたいにこのシリーズも、新しいスタイルを確立しそう。イギリスにもご注目!!



U.S.A. NEW SOFT

パソコン使って楽しいのって、
ゲームだけじゃないのですよ。

BYTE SIZE



コンピュータをせっかく持ってるのに、ゲームばっかりでは、ちょいともったいない。では、どーやって使えばいいんだろう。住所録なんかいいかもしれないけど、フォーマットを作ったりするのって、めんどい。でもアメリカには、とても手軽に住所録なんかが作れるソフトがあったのだ。

ユーティリティ
■Software Resources International
■IBM 17.95ドル～21.95ドル

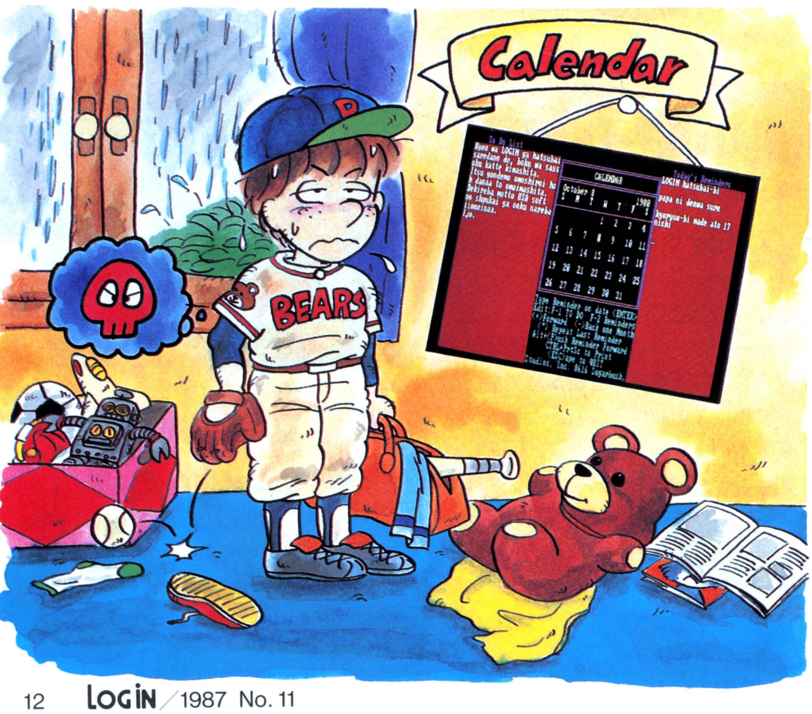
アクティビジョンというゲームソフト出版社があるのは、U.S.A.ファンなら知ってると思う。アメリカ事情にウトい人でも、ファミコンになった『ミシシッピー殺人事件』や、麻雀パズルゲーム『上海』を作った会社、といえば思いあたるだろう。そのアクティビジョンでゲームプロデューサーをしていたのがブラッド・フレガー氏。この〝Byte Size(バイトサイズ)〟を作ったご本人なのだ。

Byte Sizeとは、家庭で必要な情報を簡単にコンピュータに打ちこめるソフトのことで、その種類は10以上ある。カレンダー、料理メモ、クレジットカードの整理などなど、どれもあったら便利だけど自分で最初から作るのはちょっと……、といったものばかりだ。

フレガー氏は、ゲームデザイナーこそが、こういった誰でも簡単に使えるユーティリティを作るべきだ、という考えをもっていて、安くしかも簡単、をモットーにしたBite Sizeを作った。ひとつが18ドルから22ドル(およそ3,000円前後)というから驚きだ。

日本でも、企業向けにはこういったソフトはあることはあるけど、とても高価で、しかも一般家庭用ではない。お母さんもお父さんも子供も、家族全員で使ってこそ、コンピュータも本望だと思うけど、日本でも出ないかなぁ。

と、うらやましがってばかりいてもなんだから、Bite Sizeの数あるなかから、ちょっとおもしろそうなもの3つを紹介してみよう。



Calendar

その名のとおりのカレンダー。自分の誕生日やログインの発売日など、忘れちゃいけない日には、その忘れちゃいけない事柄をインプットできるのだ。そのほか、その日にやるべきことなどが入力できる。毎日やったことをマメにインプットすれば、日記のかわりにもなるというスグレもの。

入力方法はいたって簡単。希望の月の希望の日にカーソルを合わせて、好きなことをキーボードで打ち込めば、それでOK。もちろんプリントアウトも可能だ(ただし今売っているのは、1987年版だから、毎年毎年新しい年のを買っていかないといけないが——)。

いちいち日記や手帳に、この日はあの人とどこそこで会う約束、なんて書いたり、今日はこんなことをやった、と書かなくていいわけだ。書くのもインプットするのも同じじゃないか、とも思うけど、少なくともフロッピーならボロボロになることもないし、何年かたってみて自分の汚ない字が読めない、なんて事態は起こらないはずだ。

Home Inventory

Home Inventoryとは、早い話、家の中のものや書類のリストだ。一応最初から作られているのは、物品、クレジットカード、重要書類の3つ。だけどもちろんこの項目は増やすことが可能。

クレジットカードの欄があるなんて、さすがアメリカ。普通の人で少なくとも5枚以上はクレジットカードを持ってるものね。重要書類は、私たちにはあまり関係ないけど、権利書や印かん証明、生命保険証書といった書類の保管場所、有効期限などが整理できるので、両親には大いに役立つだろう。

物品は、本やコンピュータ、レコードにソフトなんかをインプットすればいい。シリアルナンバーや保証期間を入力しとけば、故障したときなんかあわてなくてすむ、というわけだ。

このソフトのスゴイところは、ちゃんと検索機能があるということ。ゲームソフトなど、メーカー名を入れればそのメーカーのソフトだけが出てくるのだ。本やレコードの整理にはもってこい、のソフトといえるだろう。

あーうらやましい、うらやましい。本当、山のような本とソフトとレコードの整理に悩んでる私としては、ぜひとも欲しいソフトなのです。

Recipe Finder

これはお料理メモ。卵やきの作り方、材料、かかる時間、どこの材料がよい、といったことが入力できる。ただ、絵までは入れられないから、できあがり予想図なんてのは作れない。

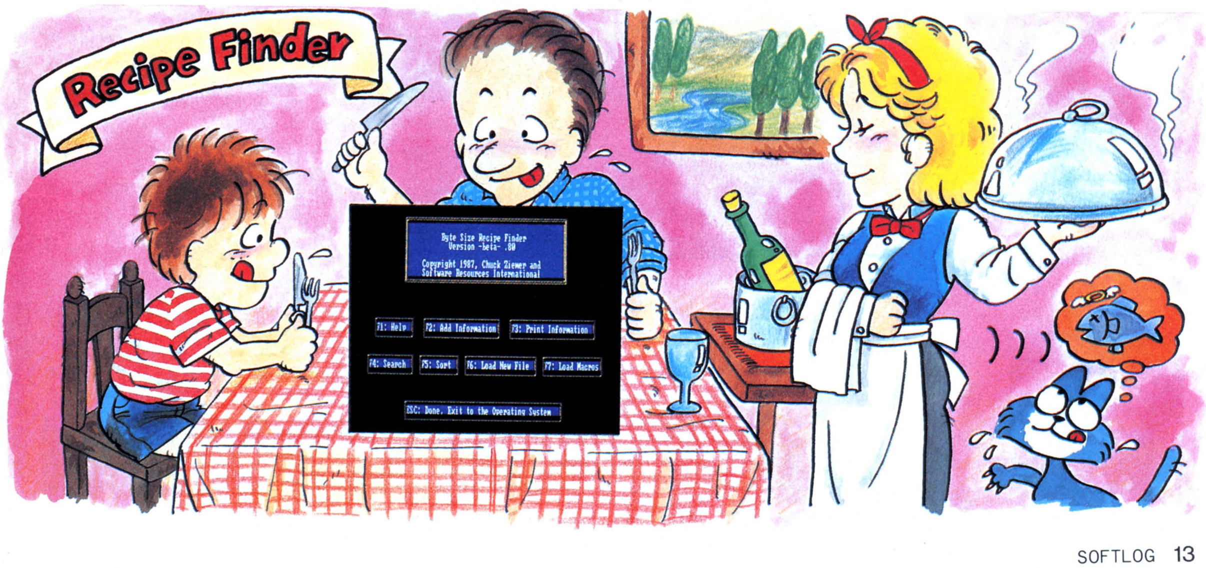
毎日毎日、夕食は何にしましょーね、と頭を痛めてるお母さんは、泣いて喜ぶソフトなのだ。こちらも検索機能つきだから、たとえば10分ぐらいでできる料理、で検索すれば、10分でできるものがズラ〜っと出てくる。お肉はあるんだけどー、と検索すれば、肉料理がズラ〜。また、今日はあのスーパーに行きましょ、と思ったら、スーパー名をインプット。で、そのスーパーに売ってるものでできる料理がでてくる仕組み。

でもうちの母さん、あんまり料理してくれない、とか、ひとりで住んでるから関係ないや、という人は、少しアレンジして、近くの食べ物屋さんを入力すればいい。料理方法のかわりにその店のメニューと値段を入れとけば、出前取るのも便利というものだ。将来、手抜き主婦を目指す人、もしくは手抜き主婦をもらいそうだという人、これはなかなか役立つシステムです。

と、3つを紹介したけれど、どれもみんな役立つものばかり。しかも本当に簡単な作業で入力できる。もちろんこのほかにも、住所録、ワープロといったソフトがある。こんなソフトがあれば、たとえ今、コンピュータでゲームしていると怒りまくる両親だとしても、自分たちもコンピュータの便利さがわかると思うのだけど……。

Bite Sizeの生みの親のフレガー氏は、ぜひ日本語版を作りたい、といっているので、近い将来きっと日本でもこの便利で安いソフトが手にはいるはず。早くその日がこないかナ。



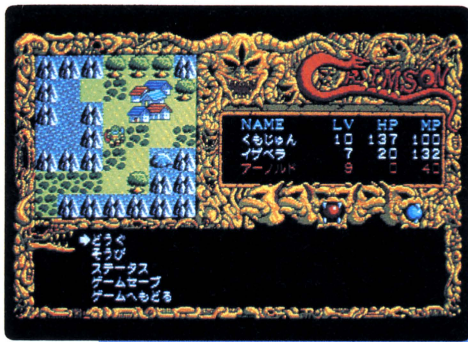




寂しげな虫の音に心揺らすあなたに、そっと届けてあげたい……

NEW SOFT

クリムゾン



これは、ハッキリ言って期待できる! 広大なマップ、美しいグラフィック、個性的なモンスター、そして奥の深いシナリオ。『クリムゾン』は誰もが待ち望んだ、本格派RPGなのだ。11月の発売を前に、おいしいところをご紹介!!

ロールプレイング
■クリスタルソフト
■PC-8801mkIISR
7,800円(5D:2枚組)

時は未来。いくつの戦争を経験したのか、地球の人々の生活は大きく後退していた。高層ビルもなく、車の姿も見かけない。まるで中世ヨーロッパのような暮らしぶりだ。きっと、文明のほとんどが破壊され、消えたのだろう。

しかし、それだけではなかった! この未来の社会を支配していたのは、クリムゾンと呼ばれる独裁者。その凶悪なる支配に、人々は悲惨な生活を強いられている。もちろんなかには、クリムゾンに抵抗する人間もいた。が、ことごとく、クリムゾンの強力なる軍隊によって制圧されていたのだ。しかも地上には、未来社会には考えられないようなモンスターが横行していた。

人々は、クリムゾンの兵士の様子をうかがい、モンスターの攻撃を避け、武装盗賊の襲撃におびえながら、ほそぼそと町を作り、城を築き生活した。

ここで主人公が登場する。父親は、勇敢にもクリムゾンに抵抗した戦士だった。しかし、戻ってはこない。父の死を確信した母も、心労で倒れてしまう。そして今日、母も父の後を追うように息を引き取った。いくらなんでもヒドすぎる! もう許せないぞ!

両親の仇を討つべく、また、抑圧された人々を救うべく、君は立ちあがった。町や村を訪ねれば、同志だってみつかるはずだ。固い決意を胸に抱き、旅立つ君の前には、多くの困難が……。

で、ゲームの始まり、始まり。近未来が舞台って、ちょっと新しい感じ。でも基本的には今までのRPGの、剣と魔法の世界、ていうのはかわらない。ただ、さすがに未来のお話だけあって、登場する敵のキャラクターがユニーク。

たとえばクリムゾンの兵士は、ロボットアニメの敵みたいだし、武装した盗賊たちはまるで映画の登場人物みたいだ。そう、『マッドマックス』という映画があったけど、あれも核戦争後の地球が舞台だった。これはまるであの映画に出てきたようなキャラクターだ。マスクかぶってノコギリ持ってるのも、今までにいなかったタイプだよね。

画面説明



ここには町や城などの画面や、戦うモンスター、そして都市か山に入るときには、リアルなグラフィックが出て、ゲームを盛りあげる。



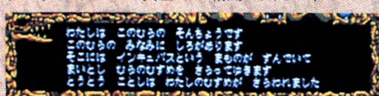


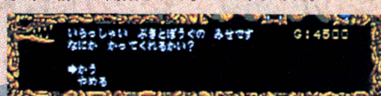
この不気味な顔には3つの目があり、最初は閉じている。が、正義、勇気、力、といった能力を手に入れると、目が開く仕組みなのだ。

プレイヤーのステータスが出るウインドー。仲間が増えれば、その仲間のもここに出る。いつもステータスが目でわかるから便利。

このオドロオドロしい竜たちも、初めは口を閉じている。が、どこかにある"玉"を手に入れると、1匹ずつくわえて5つ揃うと……。

町や村で出会った人との会話や、沼とか城などの場所の説明はこのウインドーに出る。また、モンスター、クリムゾン兵士との戦闘に入ると、テキスト方式で戦いが開始される。というわけだ。





眉目秀麗(?)迫力のモンスターだ!!



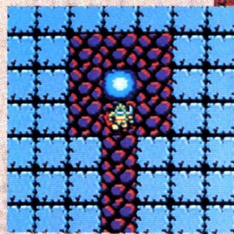
上の写真とイラストを見てもらうとわかるけど、とにかくモンスターたちがとっても独創的。さっき言った、少し今までと違ったタイプのほかに、いかにもモンスターといったキャラクターもいっぱい登場する。沼に出現するグズーとか、火竜のドラファー。毒を持った飛魚の怪物フライングポイズンはきっと湖に現われるぞ。グルグルはまるで植物が、核を浴びて変身したみたいだ。熊が変化したグズグズにタコの怪獣オクトマンなど、ここに紹介できなかったモンスターたちも大勢いて、君の冒険を邪魔するのだ。

モンスターたちがとても魅力的だ、ということはわかってもらえたと思うけど、このクリムゾン、まだまだ注目してほしいことがある。で、次ページへ！

美しいグラフィックに注目

本当はもっと大きく、もっといっぱいお見せしたいのだけど、1回に見せるのももったいないから、とりあえずこれだけをご紹介。きれいなグラフィックで、迫力も満点。中に入ったとこも紹介しちゃうけど、どれがどこの中なのかは今はまだヒミツ。楽しみは後に取っておこう。

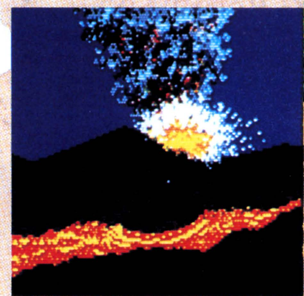




インキュバスの城

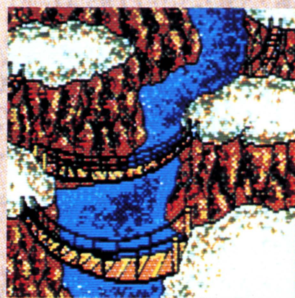
城は静かに建っている。気味の悪い静けさだ。いやだねー、気味悪いのって。でも、こんなとこには重要なアイテムとかあるんだ。





火吹き山

山はゴーゴーとうなりをあげて、まっかな溶岩をはきだしている。というからオソロシイ。火竜なんかでそうだな。



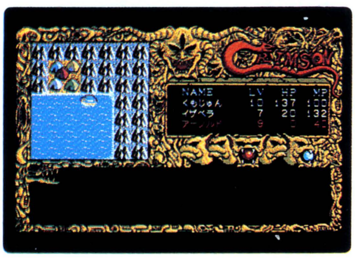
魔獣のつり橋

いくつものつり橋が風にゆられてギシギシ音をたてている。橋がいくつもあるから、迷ったりしないよーに歩こうね。



さて、クリムゾンには大きな特徴がある。城や森などに入る前に、グラフィックでその場の説明がでるのだ。

たとえば、主人公が旅をしている途中で死霊の谷を通るとする。すると、死霊の谷の全景がウインドーに現われ、「ひきかえしたくなるような、不気味な谷の入り口にたどりついた」、と説明





ここがウワサのキャンプ場だ。岸に上がってテントをのぞくと、そこには……どーやらここへは舟でくるらしいけど、舟はどこで手に入れるのだろう。う〜む。

されるわけ。そしてなかに入ると、また今までどおりの、3頭身キャラクターが歩く画面に戻るのだ。

このグラフィックがまぁ！ キレイ！ 同じようなマップ上の移動だけでは、ゲームが単調になりがち。でも、イベントとなるポイント地点に着くたびにグラフィック処理が入るので、メリハリがついた。クリムゾンを作った、クリスタルソフトの中辻さんによると、

「ファミコンで相当に楽しめるRPGが多く発表されているのに、コンピュータで同じことをしてもつまらない。コンピュータはコンピュータにしかできないRPGを作るべき。だから、コンピュータのグラフィック能力を最大限に活用した画面を作りました」

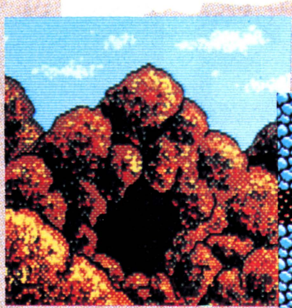
とのこと。確かに、こんなきれいなグラフィックはファミコンではちょっと無理。かといって、グラフィックにだけ凝ってゲームの進行の邪魔をする、ひとりよがりのゲームになっては元も子もない。だけど、クリムゾンでは、ゲームのムードを盛りあげ、なおかつワクワクさせる迫力を持つものになったから、エライ！

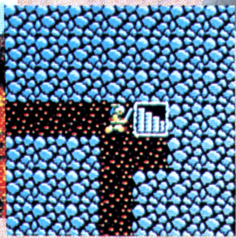
このゲーム、マップ自体はそう広いものじゃないんだけど、前述したグラフィック処理された場所が20ヵ所近くもあり、それぞれにまた、ダンジョンや迷路、城などがあるのだ。もちろんそれ以外にも、クリムゾンにおびえる人たちの住む町や村があるから、実際にプレイすると広いな—、と思うぞ。

おまけに、旅の邪魔をする奴がいるわけだ。で、RPGにはつきものの戦闘シーンに入るんだけど、これはクリスタルソフトが前に出した『夢幻の心臓II』と同じスタイル。モンスターが、ドドーンとアップで登場して、実際の戦闘は文字で行なう、というテキストスタイル。だからアクションが苦手な人でも大丈夫。それにこの方法だと、剣で斬りつけるとか、魔法で応戦するなど、

モグネス鉱山

小さな山の横腹にポッカリと不気味な穴があいている。奥は深そうだ。まさかなかで、鉱山を掘るわけじゃあ……。

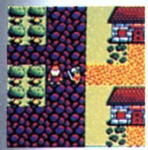




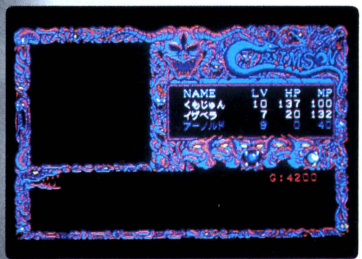
しゃべらずの森

気味の悪い森だ。妙な気配がする。こんな森は避けて行きたいけど、やっぱりなんかあるんだろうな。しょうがない。

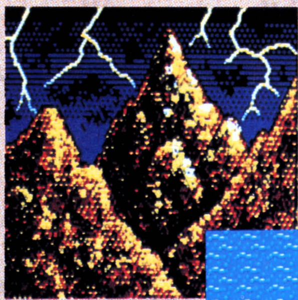




すべてまっ暗になってるのはバグではない。宿屋に入って寝ると、こうなるのだ。RPGの常ながら、町や村には宿もあれば店屋さんもある。よかった。









雷山

いなずまのすさまじい音と光に身がすくむ。あの山の頂上に何かあるのだ。何かあるだろうけど何か出そうな山だ。

戦い方をジックリ考えられるから、ノメリ込める。ここでも、本格的RPGの名にふさわしい方法をとっているのだ。

広～いマップをウロウロして、モンスターをやっつけて、とこれだけでも大変だなぁ、と思うけど、まだまだ続きがある。クリムゾンを倒せ！ という大きな目的はあるけど、そんなにすぐクリムゾンと戦えるんじゃあ、困るよね。だいたいひとりで立ち向かったのでは、父親と同じ運命をたどってしまうし、無謀というものだ。まずは一緒に戦ってくれる同志を探さねば。

この同志(仲間)はふたりいる。でもどこにいるかは自分で探そう。無事に仲間を見つけて3人のパーティーになったからといってもそれだけでは、まだクリムゾンには会えない。町や城を旅していくうちに、いろんなことを頼まれるのだ。頼まれたことは、キチンとやるのが、勇者というもの(!?)。それに、前のページの画面説明を見てもらうとわかるけど、勇気と正義と力という、目には見えないけど大切なものを身につけなければならないし、5つの"玉"も探さなきゃいけないようだ。

という具合に、シナリオのほうも、グーンと奥が深い。ただし、シナリオが深いぞー、というだけでたんにメンドクサーイだけでは、これまたちょっと困る。ひとつの目的をこなすごとに、次の目的がまた生まれる。というように、プレイヤーに常に目的意識を持たないとね。その点クリムゾンは大丈夫。

同じクリスタルソフトから発表される『ジハード』というアクションRPGもそうなんだけど(30ページの紹介を参照のこと)、クリスタルソフトのゲームって見た目は、そうハデじゃない。でも、どの作品もゲームバランスがとってもいいんだ。だからこのクリムゾンも、メンドウだからもうやめた、ということにはならないのだ。

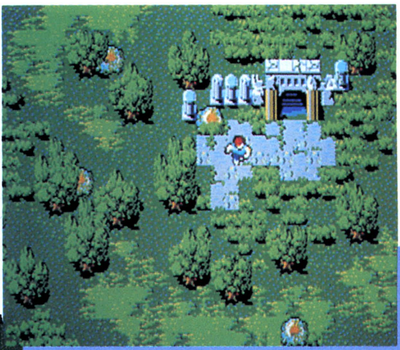
また、モンスターを紹介したときに書いたけど、ゲーム作った中辻さんって映画の影響を受けてるみたい。突然キャンプ場なんか出てきて、しかもノコギリ持ったマスクの男が登場する。これってスプラッター映画の『13日の金曜日』では？ フライングポイズンも、『殺人魚フライングキラー』って映画に出ていた、魚の化け物に似てる。中辻さん、ひょっとして相当に映画、特にSFがお好きじゃあないですか？

山あり谷あり湖あり、しかも町あり城あり洞窟あり。これだけマップがバラエティーに富んでいて、しかもグラフィックがきれい。コンピュータならではの工夫もされている。そしてシナリオは、謎解きもあれば、使命をクリアーしていくおもしろさもある(こういう使命を達成しながらゲームを進めていくのって、ミッションシステムによるマルチシナリオというのだ。勉強になったでしょう)。さらに、モンスターたちが独創的かつ魅力的。加えて、映画のキャラクターをモンスターに作っちゃう、なんて遊び心が入っていて…と、注目してほしいことがいっぱい。

なに、こんなにおもしろそうなのに発売されるのは11月だってー、そんなに待てないよー!! と誰もが期待してしまうのが、このクリムゾンなのだ。

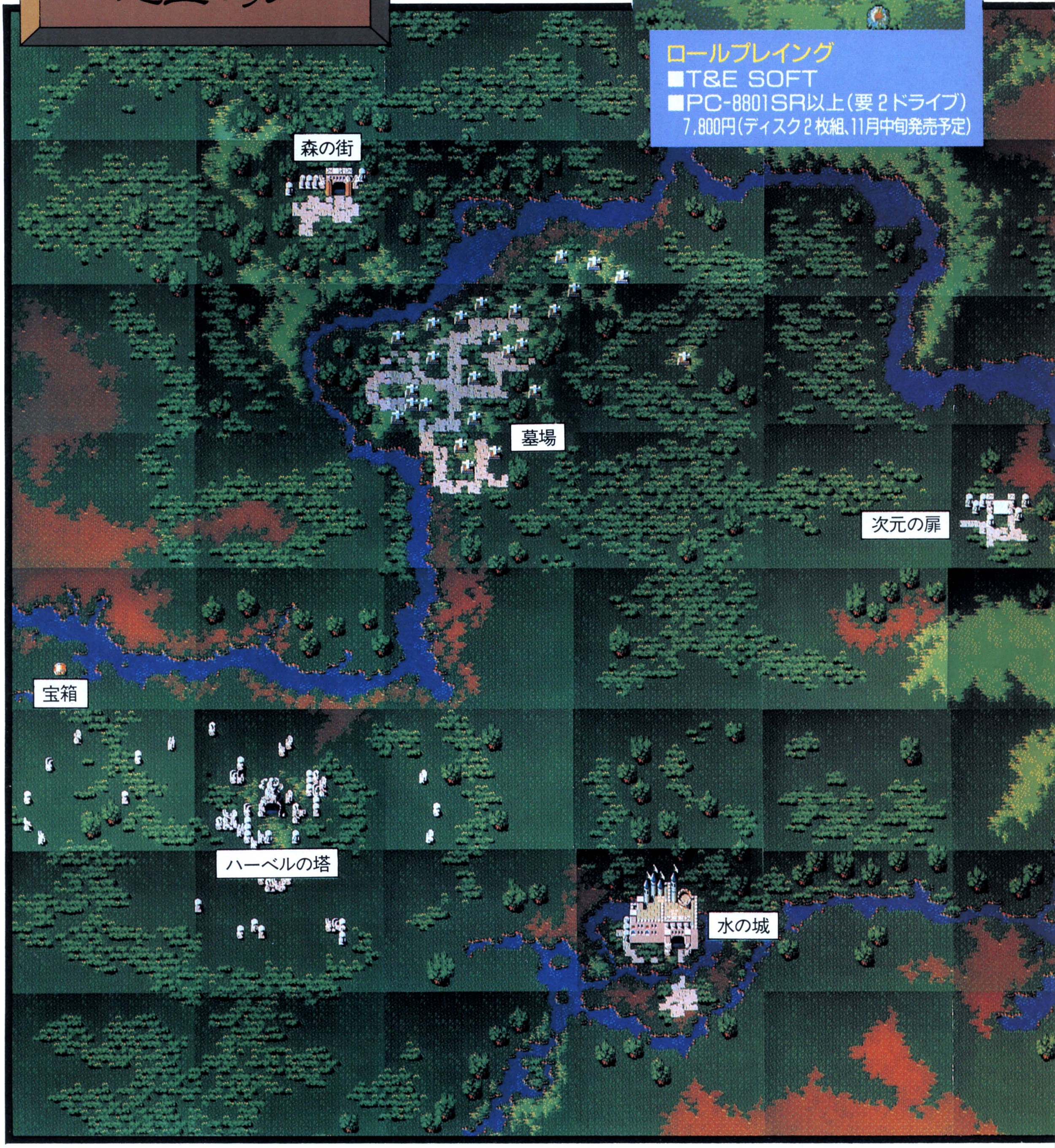
ハイドライド3

THE SPACE MEMORIES



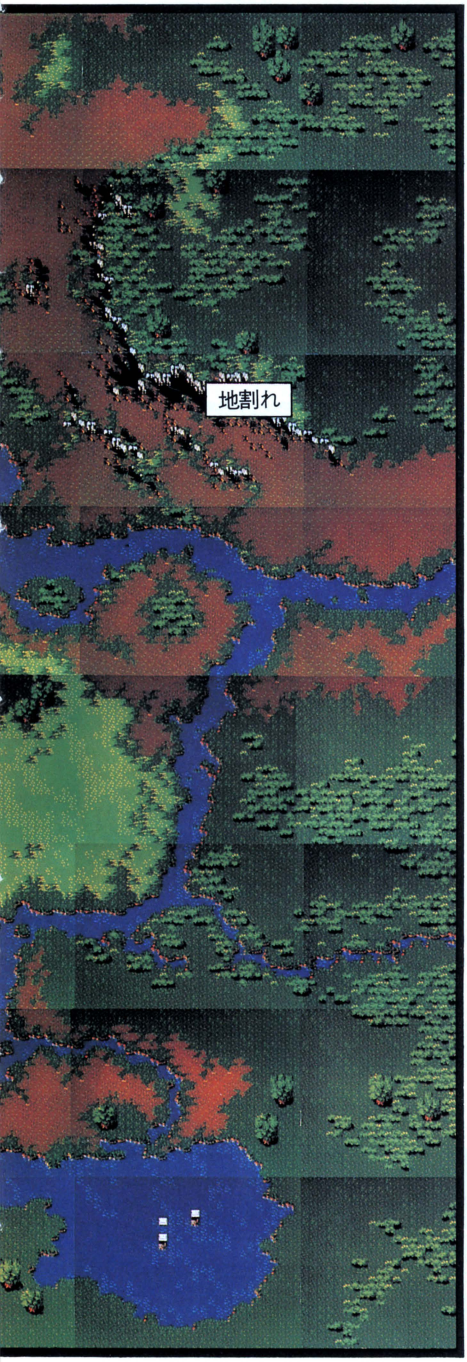
ロールプレイング
■T&E SOFT
■PC-8801SR以上（要2ドライブ）
7,800円（ディスク2枚組、11月中旬発売予定）

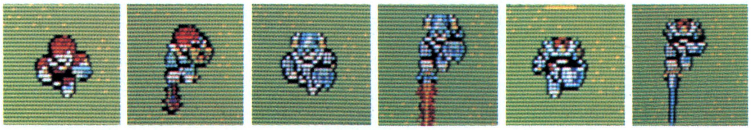
地上マップ



アクティブ・ロールプレイングの名作『ハイドライド』に待望の第3弾が登場する。前作の2倍強に広がった新生フェアリーランドには、200階建ての塔があったり、天空の街があったり、当然のお城やダンジョンもあって、もうメマイがしそうなのだ。はたして、どんな冒険が待ち構えているのか？　楽しみじゃありませんか!!　というわけで、今回はハイドライド3先駆け情報として、フェアリーランド観光マップ＋αを見せちゃうのだ。







装備しだいでグラフィックが変わるぞ！

ハイドライドIIにおけるスッタモンダのあげく、エビルクリスタルは砕け散り、フェアリーランドはもとの平和な世界にもどった。ああ、めでたい、めでたい。と思ったのもつかの間、平和というのはそー簡単には長続きはしないもんなんですよね、内藤さん。

ある夜、巨大な火柱が立ちのぼったかと思うと、フェアリーランドの中心部にヘンテコリンな扉が現われたのだ。その扉を通った人間はこつ然と姿を消してしまうのであった。しかも何の前ぶれもなく地割れが出現したり、フェアリーランド各所で異常なでき事が起こり始めた。こりゃいかん、というわけで時の修道僧は、キミにこの異常な事態の原因究明を命じたのであった。

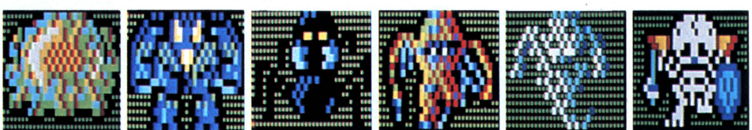
ハイドライド3は、こんなストーリーを持つアクティブ・ロールプレイングだ。基本的なゲームシステムは、前作、前々作の伝統を受けついでおり、スピーディーなゲーム展開が楽しめそう。また、プレイヤーキャラクターの持つパラメータは、前作にも増してより細かく設定され、ゲームに深くかかわってくるという。敵モンスターもナマイキなことにそれぞれに固有の経験値を持ち、個性的になった。スライムだからってなめてかかると、やたら経験豊富で強いやつだったなんてことも起こりそうだぞ。

ハイドライドシリーズは、前作も前前作もグラフィックはピカイチだったけど、今回紹介したマップや写真を一見しただけで、ハイドライド3がそれらを思いっきりしのぐ美しさを実現しているのがわかるだろう。特に目を引くのは、時間による風景の変化、そう朝、昼、晩、夜とグラフィックが変わるのだ。当然夜歩きは危険だし、プレイヤーキャラも夜は疲れてパワーダウンしてしまう。街の宿屋でキチンと睡眠をとろう。

ハイドライド3は、前ページ右上の写真からスタートする。何をかくそうここが森の街の入り口なのだが、この広大なフェアリーランドにはたしてどんな謎が、冒険が潜んでいるのかワクワクもんなのである。

なお発売は、PC-8801SR以上版が11月中旬、MSX専用およびMSX 2専用版が11月下旬または12月初旬の予定。ソフトログ上位進出間違いなしのビッグゲームとして要チェックだ。

こいつらが敵のみなさんの一部なのだ



スライム　バルバル　巨大軍隊アリ　ゾンビ　浮遊霊　ガイコツ騎士



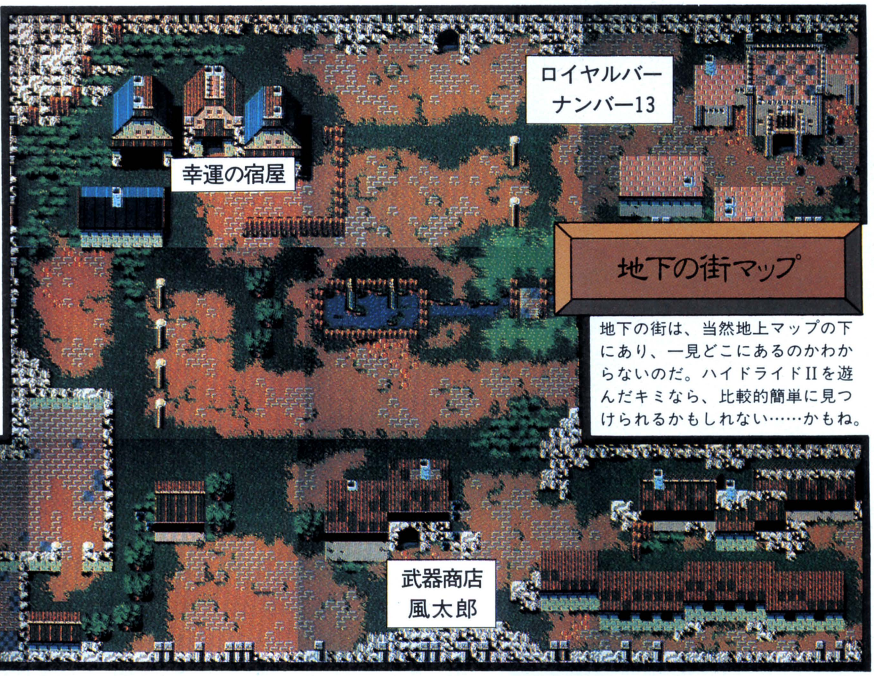
ハイドライド3は、この森の街の入り口の前からスタートする。なにはさておき、まずはこの森の街を訪れてみよう。武器商店、宿屋、銀行、寺院などがあるから、ひととおりひやかすといいぞ。あと、街の住人との会話も大切だ。とにかくここで装備をそろえて、未知なる冒険に旅立つというわけだ。

街の住人たち



フェアリーランドの街にはたくさんの人間が生活をしている。この人たちと話をするのもハイドライド3を克服するためには、必要なことなのだ。

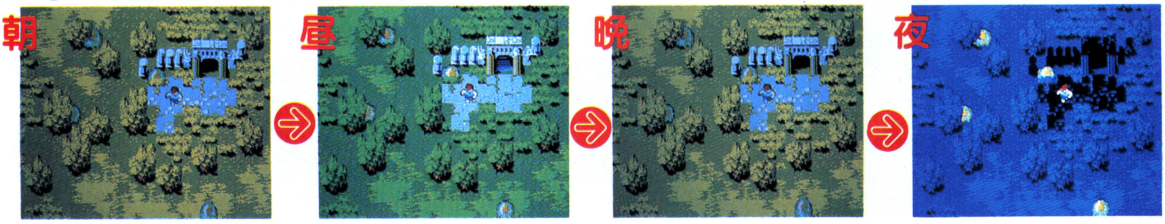


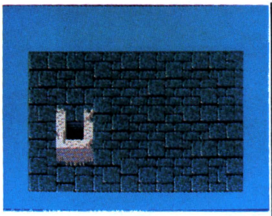


地下の街は、当然地上マップの下にあり、一見どこにあるのかわからないのだ。ハイドライドIIを遊んだキミなら、比較的簡単に見つけられるかもしれない……かもね。

時の過ぎゆくままに変わる画面

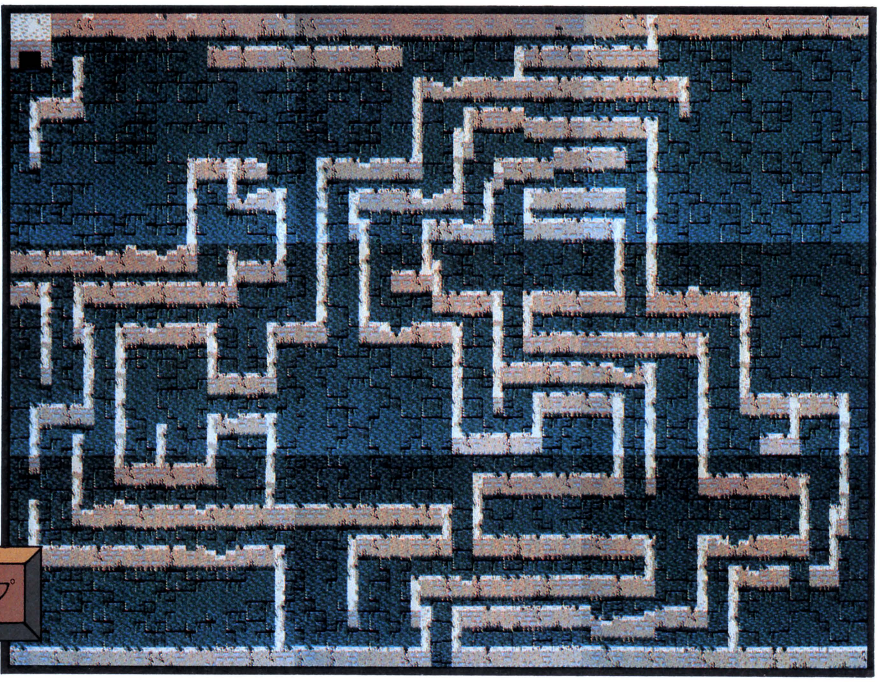
地球の上に朝が来るぅ、その裏側は夜だろーというわけで、ハイドライド3では、日が昇り、また沈むのである。夜は暗くて危険だぞ。





200階

1階

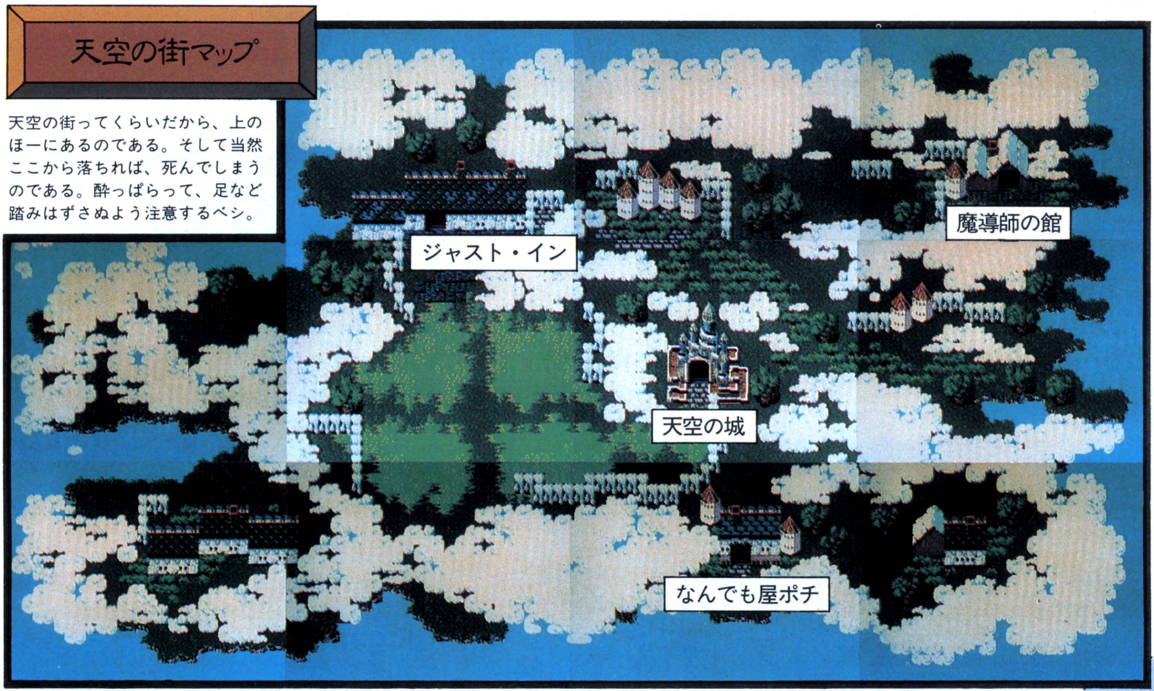


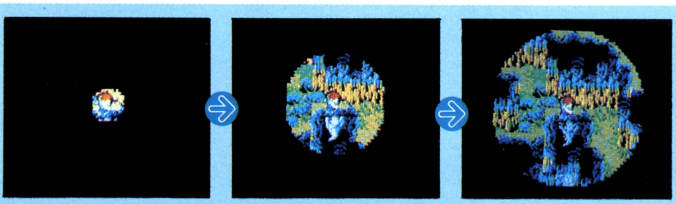
フェアリーランドに建てられた超超高層建築物がこのハーベルの塔だ。地上200階建ては、ゲーム史上初であろう。エレベーターは止まったままだし、200階をめざすのはちょっと大変なのだ。通り抜けられる壁もあるんだぜっ。

ハーベルの塔マップ

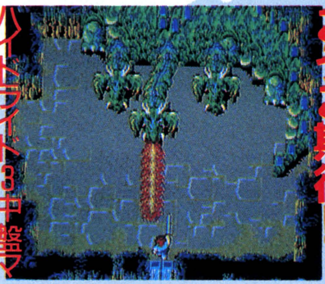
天空の街マップ

天空の街ってくらいだから、上のほーにあるのである。そして当然ここから落ちれば、死んでしまうのである。酔っぱらって、足など踏みはずさぬよう注意するベシ。





ダンジョン内部は、こう見えるっ!!



こうご期待!!

ハイドライド3中盤マッドドラゴンとの対決シーンなのだ!!

ZELIARD
ゼリアード

ゲームアーツの新作である。『ゼリアード』、ジャンルとしては、アクションRPGに所属するこのゲーム。12月上旬に発売の予定ということで、それに先駆け、どんなゲームなのかを軽くご紹介しよう。ゲームアーツ初の、RPGやいかに。



アクションRPG
■ゲーム アーツ
■PC-8801SR
価格未定(5D：2枚組)



⬆これが、そのタイトル画面。きれいである。

ひっそりとたたずむ、美しい、しかし冷たい石像。邪悪な力が、美しい姫を、感情を持たない石像に変えてしまった。しかし、悪魔どもの手によってバラバラにされたペンダントを、今再び、姫の元に戻せば、元の生命を持った姿になるという……。

『ゼリアード』という名のファンタジー・アクションゲーム(と呼んでくださいとのこと)が、ゲームアーツの次回作だ。ゲームアーツ初のRPG。さて、どんなゲームなのか？

物語は、勇者が、石像にされてしまった姫を助けるべく、旅立つシーンから始まる。城を出て、長い城壁をぬけると、そこは〝ムララ〟の町。ムララとは、スペイン語で城壁、壁を意味する。そういえば、英語で〝mural〟とは、壁画という意味である。

このゲームでは、主に、スペイン語をからめたことば、イメージで固有名詞が構成されているようだ。のちのちにも、いくつか出てくる、とのこと。

さて、ムララの町では何をする？

人に会えば、いろいろな話題を提供してくれる。これから先の旅のこと、姫を助けるためのいろいろな情報。

建物の入り口が開いている。入ってみよう。これからの道中に必要なものを売っているところ、自分の経験の度合いを透視してくれる賢者、祈りをささげてくれる教会の牧師。最初の町をさまよい歩けば、これからの自分のなすべきこと、そしてゲームの今後の展開が理解できる。

ゼリアードは、自然にゲームに入っていける雰囲気を持つRPG、という印象を受けた。グラフィックスも、見ごたえがあるし。

石像にされた姫を助けるために……



⬅ああ、痛々しい。この姫を元の姿に戻すために経験を積み、化け物どもを倒し、ペンダントを手に入れるのだ。やはり、色恋沙汰の動機が最も勇者にやる気を与える。

最初の町でゲームを知る
——♪歩いて歩いて(吉永小百合調)

⬆⬇⬆町を歩く場面は、横スクロール。なめらかに動く。このあたりは、さすがにゲームアーツの技術力といえるだろう。背景にも注目。遠近感を出すために、近い風景と遠い風景は独自に、ちがったスクロールの仕方をする。人物が歩く姿も、それほど不自然ではない。後ろに見えるのは、ヨーロッパのアルプスの山々だろうか？ それとも大阪の茶臼山の頂で、あるわけはないのだ。

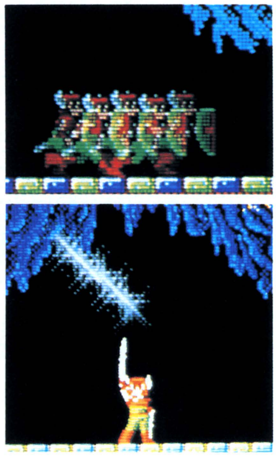


店内の模様

⬇町にある建物に入ると、そこには個性あふれる人物たちが待っていた。そのグラフィックスは、彼らの性格さえ想像できるほどの出来映えである。「あっ、いらっしゃい」のお姉さんは、とても庶民的でいいと思う。



アニメーション、タップリ



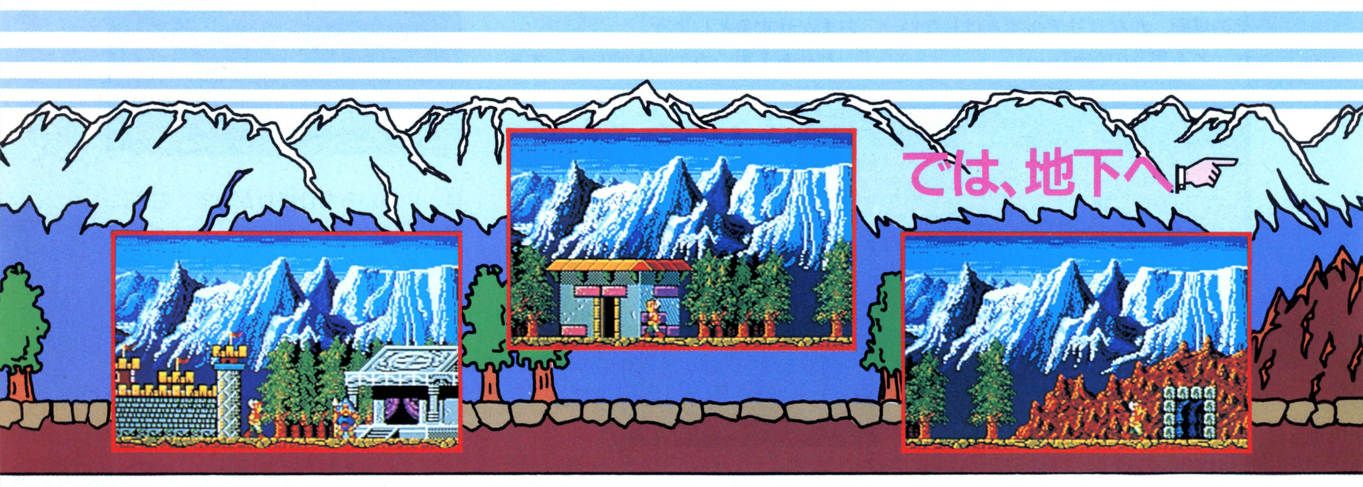
⬆ここぞ！　という見せ場には、効果的なアニメーションが登場。勇者が走り、剣の先から光がほと走る。場面転換として、ゲーム進行の区切りとして、楽しませてくれる。その動きは、もちろんなめらかだ。

さて、そのグラフィックス、特に人物表現、事象の表現に凝っている。

いらだち、喜び、嫌悪感。店内にいる人物は、表情豊かに語りかける。また、情景描写——たとえばロウソクの炎がちろちろと揺れる感じをはじめ、細かいところに手が入れてある。別にあってもなくても、シナリオの本筋には関係のないところの凝りようではあるがゲームの持つ余裕、幅を広げてくれる効果は持つ。

アニメーションも、取り入れてある。それも、要所要所に。ブリッジ効果、つまり場面と場面をつなぐところや、一段落ついた場面に登場して、目を楽しませてくれる。

ゼリアードの基本シナリオを展開する町での出来事、グラフィックスについてなどは、このあたりにしておいて、続くページでは、このゲームのもうひとつの柱、アクションゲームとしての場面について、ご紹介する。このアクションゲームシーンというのが、なかなか一筋縄ではいかない。かなりむずかしそう。では、戦闘の舞台、地下の世界へご案内しよう。



BATTLE FIELDはDUNGEON



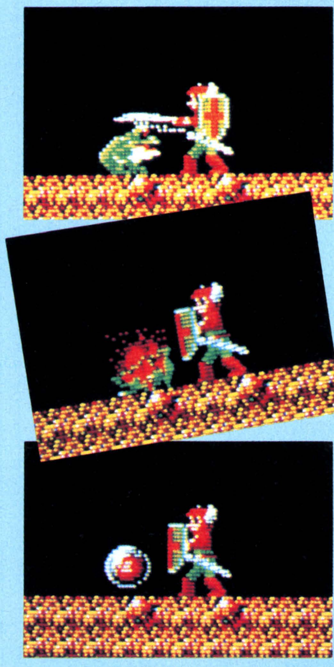
⬆地下は、こう。洞窟が続く。ここでバトルを展開するっちゅうわけだな。む〜んむ〜ん。

町から、地下へ降りた。化け物たちがうごめいている。こいつらを倒せば、自分の経験値が上がるんだな。RPGの〝基本的ゲーム進行〟は、そのまま継承。

盾をかまえ、剣を振り回して、化け物を退治する。盾や剣、あるいは他の武器、防具は手に入れた金で、どんどん強力なものに買い替えられるわけだが、当初持っているのは、かなりランクの低いもの。それでも、このカエルみたいなヤツは倒せるだろう。剣を振る。バシュッと音がして、アニメーションで、実際に画面の中のキャラクターが剣を振る。キー操作により、剣の振り方が何通りかあるらしいが、その振り方に目をうばわれた直後に、うわあ！　という気持ち！　カエルが血しぶきをあげながら、破け散ったのである。これには、まいった。

スプラッタというか、ホラーというか、かなり〝エグイ〟映像の作品がブームの昨今ではあるが、それを狙ってのことであろうか？　このゼリアードのその場面、かなりリアルすぎはしないか、とも思うのだが……。

攻撃場面はスプラッタ



⬆カエルを斬る！　バサッ！　うわあ、血しぶきが。そして、そのあとには魂が。ちょーっと、きもちわるい気もするなあ。

裏を返して言えば、この何ドット×何ドットの空間で、エーッと思わせるほどの映像表現力が可能になってきたということだが、それにしても——このあたりの評価は、読者のみなさんにおまかせするとしよう。

とりあえず、カエルを倒した。すると、ボワーッとした球がその場に残る。これは、その化け物の魂なのだそうである。その球を取る。また化け物を倒す。魂が残る。取る。この繰り返しで、いくつか魂を捕獲した。しかし、その魂を集めるだけでは、自分のレベルは上がらない。敵にやられないようにして町へ戻り、ある場所に行き、その収集ぐあい(？)を評価してもらわないといけないのだ。はあ、なるほどね。

地下迷路は、迷路というだけあって、そうとう入り組んでいる。ジャンプしたり、飛び降りたりして、進んでいく。途中で扉を見つけるときがある。この扉を利用して、別の場面へ移動できるのだ。ただ、鍵をどこかで入手しなければならないようだが。

複雑怪奇に広がる迷路のあちこちには、いろいろな仕掛けがある。左右に動く足場に上手に乗らないといけないところ。落ちるとかなりのダメージを受けてしまう針のワナ、ジャンプしてもとどかないところに登るためのつた(のようなもの)、うんぬん。

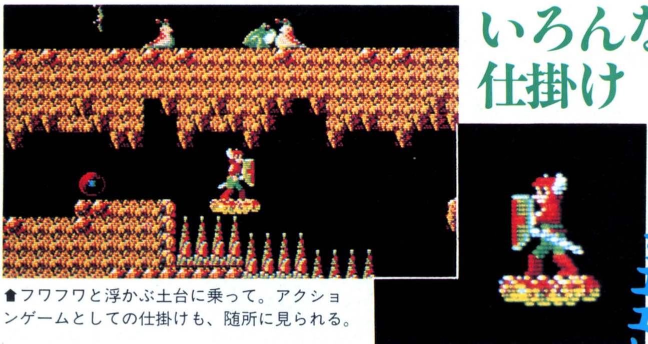
化け物は、次々と、前から後ろから上から攻撃をしかけてくる。コウモリ

戸口から戸口へ

⬇地下の迷路は、複雑怪奇。鍵を見つけて、扉を開けて、そしてさらに他の迷路へ。マップは、かなり広いようだ。



いろんな仕掛け



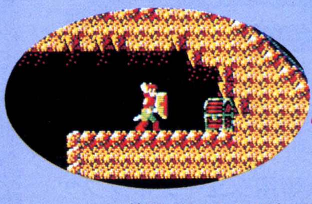
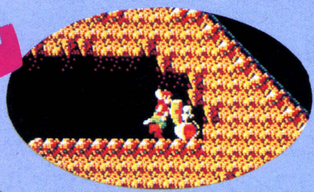
⬆フワフワと浮かぶ土台に乗って。アクションゲームとしての仕掛けも、随所に見られる。

♪さーぴん ゆえすエー

アイテムを入手



⬆何かを入手すると、ちゃんと、あれこれを取ったぞ！　と表示してくれる。こりゃいい塩梅。

⬆➡地下には、ところどころに宝箱が。おそるおそる、取ってみると……この場合は、薬瓶が。

宝箱にはアイテムが、やはりこの世は物欲だ

のようなヤツが、パタパタと降りてくる。ナメクジもいるぞ。えーい、縁起でもない、塩まいちゃえ、塩。といっても、アイテムの中に塩はなかった。そして、区切りのいいところで、いよいよ、ボスキャラ、ボス敵の登場だ。

　ある扉のむこうの部屋に入ると、カニ道楽の看板があった。と、思ったらカニのお化けだった。うじゃうじゃと細かく足を動かしながら、ジャンプして頭上を襲う。よだれ！　じゃないな、口から泡をふいての攻撃。タイミングよくよけながら、剣を振りかざす。

　大きなキャラクターが、すばやく動く。このあたりは、ゲームアーツの技術力というところか。

　かなりの苦戦をしいられたが、なんとかトドメの一撃。ポポポンポンと、カニの各部がはじける。どうやら、やっつけたようだ。あー、これで一息つけるわなー。しかし、旅はまだまだ、続いていくわけである。

　これで、ゼリアードのゲームシステム、ワンクール(一通り)の説明終了。

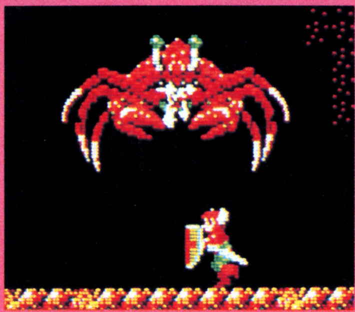
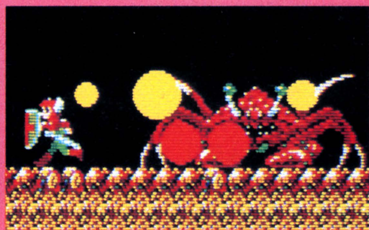
　ちょっと、全体を通して〝不気味〟なところがあり、好き嫌いがはっきりしてしまいそうなソフトではある。が、遊べるなあとうならされるところは数多くあるので、アクションRPGファンの人は、ちゃんとチェックしておいたほうがよいゲーム。

　あ、そうそう、ゲームの案内途中で書くのを忘れていたが、BGM、効果音も一聴の価値あり、である。

　ゼリアード、発売は12月。年末年始の殴り込み。その発売前後に、さらに詳しく、情報・データを掲載することをお約束しながら、今月号はこのあたりで失礼させていただきましょう。

　以上、ゼリアード案内、でーした。

カニを倒して、カニ道楽

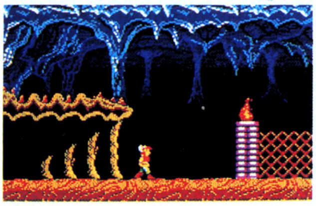



⬅⬇巨大キャラの動きは速い。剣を振りかざして戦う。根性、根性、ド根性！　やった、倒したぞ！　ポポポンのポンと敵は消滅していく。



最初に遭遇する巨大な敵は、カニだという。その姿は、まるで、カニ道楽の大看板。そこでゲーム製作担当者に、これはカニ道楽の看板をイメージして描いたんですよね！　と問うたところ、ちがうと否定された。それは、本当に残念である。

そして地下の町へ旅は続く

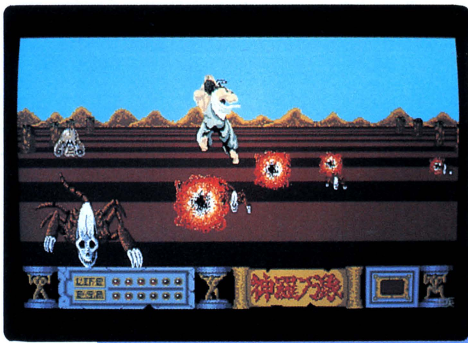



⬆なんと、地下にも町がある。地上の町とはどうちがうのか？　そして、この町にはどんな秘密が？　これ以上書いてしまうのはヤボというもの。ご自分でお試しを。



神羅万象

来た来た来た来たー!! 待望のVA専用シューティングゲームが、ついに発売されたのだ！ VAならではの美しいグラフィックと、アッと驚くハイスピードで、キミはもう『神羅万象』のトリコ。心ゆくまで、ひたりきってくれ！



アクション
■日本テレネット
■PC-8801VA:7,800円(5D:2枚組、要2ディスクドライブ)

最近、続々とVA専用ゲームが出始めている。が、撃って撃って撃ちまくる純粋シューティングゲームは、この『神羅万象』が初めて。VAの機能を生かしたシューティングがあればな、と思っていたキミ！ もう今日から、悩む必要はなくなったのだ。

西暦3009年。人類が築いた科学という名の文明は消え去り、新たな文明が生まれようとしていた。その文明は、女神ソラリスを神と崇めるもので、ソラリスの力は、光玉と呼ばれる意識体によって支えられていた。

それから100年、突然現われた魔物が、光玉を手に入れんと暗躍し始める。ソラリスは5人の男に呼びかけ、光玉を守ろうとするが……。

ディスクをセットすると、まずはオープニングのビジュアルシーン。パソコングラフィックとは思えない美しい絵とアニメーション処理で、このバックボーンストーリーが説明される。オープニングビジュアルは、実に衝撃的！



⬆ビジュアルシーンのひとコマ。これまでのパソコンゲームのイメージとは、全然違う。

何回見てもタメ息、タメ息、またタメ息。VAを持っていてよかったな、と実感させられる瞬間だ。

オープニングを堪能したあとは、いよいよゲームスタート！

神羅万象は、3Dモードと2Dモード、2つのシーンで展開する。敵との戦いを正面から見た3Dモードで、ズンズン戦い進んでいくと、画面が切り替わって2Dモードへ。ここではデカキャラと対決するが、このときは横から見たところ、つまり断面図形式の戦いとなるのだ。

ただし2Dでのデカキャラとの対決は、2ステージごとになる。それ以外は3Dモードのままで、デカキャラとごたいめーん、というわけ。

気になるステージ数は、とりあえず全9ステージ。とりあえず、と書いたのには、理由がある。

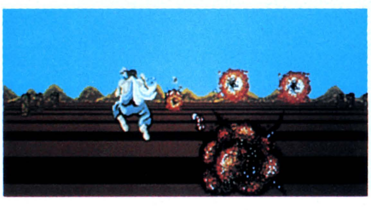
実は、神羅万象は、複数のエンディングが隠されている、マルチエンディングゲームなのだ。だから9ステージ目で、ゲームエンドかどうかはわからない。詳しいことは、ぜひキミの目で確かめておくれ。何もかも書いちゃったら、つまらなくなるでしょ。

このマルチエンディングの分岐点となるのが、ビジュアルシーン。何ステージかごとに登場するビジュアルシーンで、次の行動を選択する。その選択のしかたによって、エンディングが異なるのだ。ゲーム中で得た情報を元に、判断するのはキミ自身だ！

主人公キャラも選択できる。女神ソ

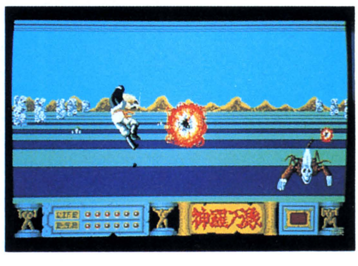


⬅⬆⬇3Dモードは、全部で9つの世界で構成されている。グラフィックはもちろん、敵の動き、背景スクロールなども滑らかだ。BGMも効果満点で、いやがおうにもゲームを盛り上げてくれる。せまり来る敵キャラたちは、ひたすら撃つべし、撃つべし！ シューティングならではの爽快感だ。





⬇行けども行けども、敵ばかり。果てしなく続く荒野に、ゴールが見えるのはいつか!?





⬆２Ｄモード。デカキャラの大きさに圧倒される。この大きさで、ちゃんと動くのだ。



神羅万象に登場する敵キャラたちだ。この中で、オクトパスは3Dモードに出てくるデカキャラ。どの敵キャラも、細かいところまで描き込まれている。それにしても、中には気持ち悪いのもいるね。

ラリスが集めた５人の男の中から、ひとりをプレイヤーキャラとするわけ。５人はそれぞれ攻撃力、防御力などの能力差がある。これは、あくまで内部のパラメータで、キミがその数値を目で見ることはできない。実際にプレイして、５人の個性を体で感じ取ってくれ。いったんプレイヤーキャラを決めたら、ゲームオーバーまではそのキャラで戦わなくてはダメ。だが、神羅万象というひとつのシナリオを、５通り、５倍楽しめると思えば、得した気分さ。

敵キャラの動きも、非常に滑らかで速い。おまけに美しい。グロテスクなヤツからカワイイヤツまで、いろんな格好をした敵キャラにお目にかかれるのだ。ここで紹介しているのは、ほんの一部。ほかにどんなヤツがいるか、楽しみにしていよう。

初のVA専用シューティング、神羅万象は、これまでにないスケールの大きさを持つゲームだ。VAの機能の高さを生かしきった迫力と重厚さを、ぜひとも体験してほしい。VA買おうかどうしようか、と迷っている人も、これを機会に買って後悔しないはず。キミのゲームの世界が、神羅万象でグーンと広がっていく。背筋がゾクゾクするね。

⬇岩のステージ。やはりこのアングルでの戦いが、いちばん臨場感がある。迫力満点だ!!



５人の男の中からひとりを選べ!



江戸時代に一世を風びした、キリシタン。カリスマが高く、神出鬼没。風のように現われ、風のように去っていったため、「風神の化身」の異名がある。カマイタチを自在に操り、スピードにかけてはピカイチの超能力者だ。



太古から伝わる黒魔術を広めた男。黒き力を手に入れており、魔道に関しては最強である。また、火や木の精を操る術も身につけている。光玉を手に入れ、黒魔術を表の世界に引き出したい、という野望を持つ男。



古代インドの帝釈天、四天王のひとり。須彌山の北面を統一した仏法守護神であり、仏の力を信じる。精神力はすさまじく強じんで、ほかの超能力者たちを寄せつけない。悪魔、悪霊に対して、誰よりも最強の力を持つ。



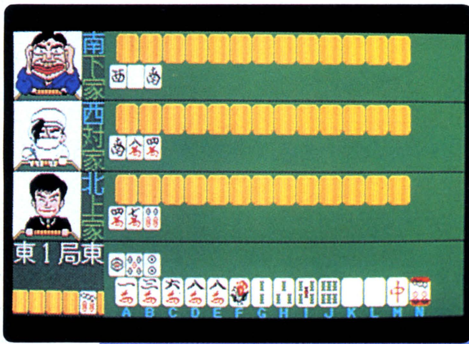
2060年、荒廃した世界を統一すべく、新選組を再興した男。沖田総司の血を引き、男の生きざまはサムライ、と信じる仁義高き人間だ。サイコキネシス(念動力)を操り、妖刀電光石火を、常に持ち歩く。いちばんの美形だ。



1999年、第３次世界大戦で、ドーベル軍を指揮し、数々の栄光をもたらした。国の正義を信じ、愛する母国のために戦う。その強じんな肉体は、すさまじいパワーを放出する。母国のためにも、光玉を手に入れようとする。

ぎゅわんぶらあ
自己中心派2
自称！強豪雀士編

異色麻雀ソフト『ぎゅわんぶらあ自己中心派』に続編が出る。その名も『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』、サブタイトルが、〝自称！　強豪雀士編〞。新しく12のキャラクターが加わって片山麻雀ワールドをさらに拡大してくれるってなわけだ！



テーブルゲーム
■ゲームアーツ
■PC-8801SR
6,800円

四人打ち麻雀シミュレーションの殻をやぶってくれた、ぎゅわんぶらあ自己中心派。それが、近々さらにパワーアップして、〝2〞として登場する。

どう変わったの？　阪神タイガースは来年どうなるの？　ベータはなくなるの？　いいでしょう。お答えしよう。

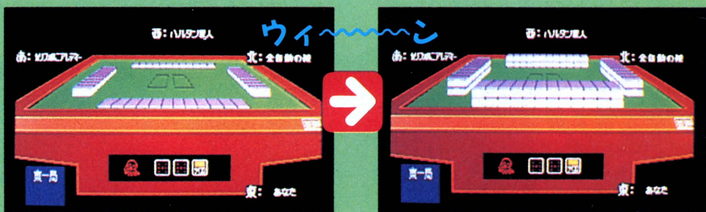
新しいキャラクターが12人。これは別欄にあるとおりね。そして、思考ルーチンも改良された。今まで以上に、手の内の読み合い、駆け引き感を味わえる。たとえば、前作のツキありモードではツモあがりばかりだったぞ！　などということがあったが、今回の〝2〞では振り込みあがりも多くなったんだぞ！　というように、バランスを調整してあるとのこと。

グラフィックスも変わった。最新型全自動卓をモチーフにし、LED発光タイプのサイコロ、ゲーム中に交互に変わる牌の背の色など、雀荘での雰囲気をシミュレートしてある。とはいうものの、お読みのみなさんの中で、巷の雀荘に行ったことのある人っていうのは、そんなに多くはないと思うけど。しょっちゅう行ってるよ！　なんてのはだめだよ。大学生くらいならいいけれども……、まあ、雀荘の全自動卓をは知らなくっても、こんなもんなんだなあというニュアンスはくみとれるでしょう？　ふんふん。

おまけも、盛りだくさんの、てんこ盛り。もりもり。たとえば、β(ベータ) v.s.VHS戦争のモード。

ソニー君をメンツに入れた場合、大きさのちがう牌、β牌とVHS牌がまざった状態で配牌される。だから、どうなの？　牌の大きさのちがいで、相手方の手役を予想するわけである。なんだ

今度は完全全自動卓



⬆プレイマージャン！　かっきぬーまあ！　本当に、全自動卓は楽チンだ。こういうふうに、パソコンの麻雀ゲームにまで全自動台の波がおしよせるとは、本当にかっきぬーまだ。牌がウィーンと出てくるところがリアルよー。

勝ち過ぎの金蔵



⬆顔の横についているのは、冷蔵庫のハンドルではない。大スケールの福耳でもわかるとおり、強運配牌の雀士なのだ。

全自動の狼



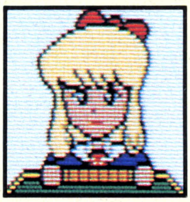
⬆完璧なまでのコンピュータ分析麻雀。データ麻雀で押しまくる彼ではあるが、それが時には裏目となることも……。

ブラックザンク

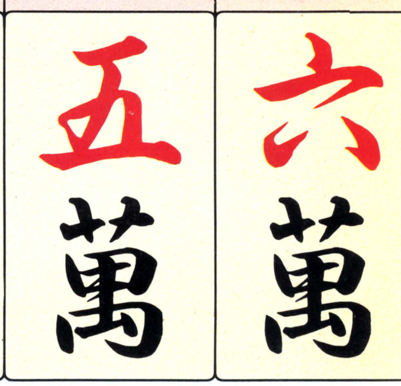


⬆どうも、ちょっと手牌が病んでしょーがないという。タンヤオ、タンヤオで、3,900点を目指す(!?)。命より点棒が大切。

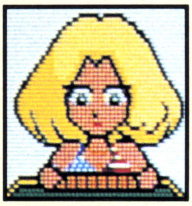
クララ



⬆ああ今日も立てない。どうしてもついつい鳴いてしまう、手なりの攻めができない悲劇のヒロイン。また鳴いてしまった。



カリフォルニアレディー



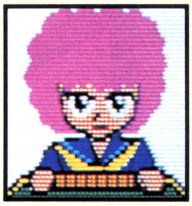
⬆肉体が武器！　ボディーがウエポン。周りの男はクラクラ、のどにはクララ。その美貌にまどわされることなく打てよ！

ソニー君



⬆ひとりぼっちのテクニシャン。するどいんだけれども、孤立してしまう。我々は声を大きくして叫ぶ。ガンバレソニー君！

かおりちゃん



⬆あな恐ろしや、暴牌族所属のつっぱり少女。その暴牌さには、とても定評がある。さあ、今日もつるんで暴牌するのよ！

森田健作

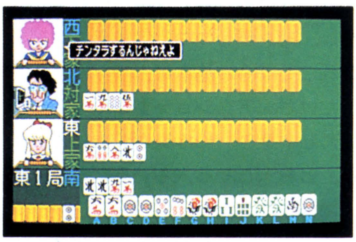


⬆あちょー、吉川くん、キミはだなあ、あしょーおじいちゃん（笠智衆）。おお、こうじ元気でやっとるか？　あしょー。

あ、なるほどお。そういうわけだったのかあ、うわあ。と、上っ面だけ驚いている場合ではない。まだまだ、巨大な仕掛けは隠されているのだ。

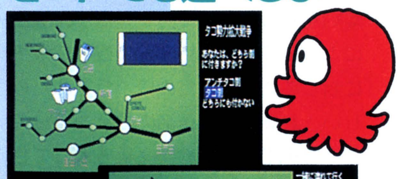
前作のぎゅわんぶらあ自己中心派をドライブ2に入れる。そして、この自称！　強豪雀士編をドライブ1に。すると、前作のドラ夫を初めとする12人と、今回の新キャラクター12人、合わせて24人のキャラクターの中からメンバーが選べるのだ！　さらに、加うるに、〝下北沢タコ討伐戦モード〟なるエキサイティングな(!?)モードが新たに発生する。それは、タコ軍団対アンチタコ軍団の2対2のバトルロイヤル。敵軍に勝利し、自軍の領地を拡大していくという、チームプレイ・大麻雀戦略シミュレーションモードなのだ。

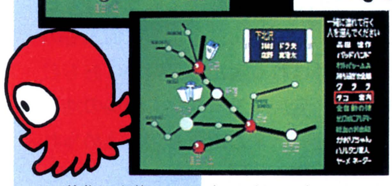
〝なんたら2〟とかいうソフトが増加してきているが、どうせ〝2〟を出すんだったら〝1〟とのカラミ合いを、これぐらい持たせてもバチは当たるまい。単に続編を出せば、二匹目のドジョウがドジョウすくいなんてソフトはたくさんだからね。〝1〟を持っているからこそ〝2〟がある。そういう点からすると、ぎゅわん自己シリーズは、持っている人、買ってくれる人のことを考えているのではないかな、と感じる。



⬆ふき出しが、ボワッ！　漫画上の個性が、こんなところにも表現されているのであるよ。

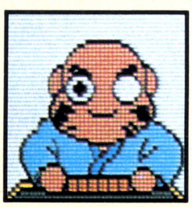
1と2を持っていると下北沢タコ討伐戦モードでも遊べるよ





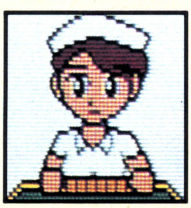
⬆前作と合体させれば、2対2の熱い戦い！　下北沢を中心として、雀荘を制覇していく、勝ち抜き合戦。パートナーをひとり選んで、タコ軍団を完膚なきまでにたたきのめし、東京一円の雀荘を占拠せよ。わー、なんか大戦略をやってるような感じ。この際だから、ぜひとも、1と2、両方そろえたいものだね。

バッドハンド



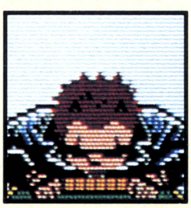
⬆バッドな配牌、バッドなツモ。ああ、バッドバッド。マイケル・ジャクソンのバッドもまっ青のバッドなおっさんだ。

献血のお由紀



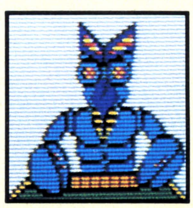
⬆相手の血液型により性格を占い、手筋を読む。献血のあとのオレンジジュース（あるいはヤクルトなど）は、とてもおいしい。

ヤーメネーター



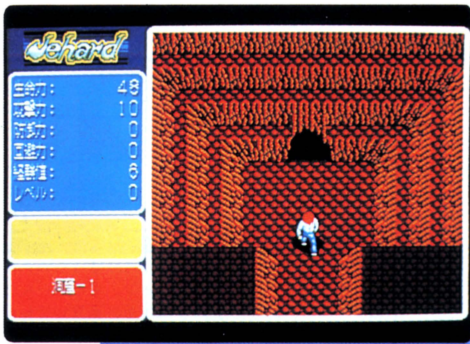
⬆敵の手なんかは読まないぜ！　俺はヤーメネーター、ヤメないぜ。体力にモノをいわせて、我が道をズンズン行っちゃう。

ハルタン星人



⬆フォッフォッフォ。最初のはニセモノで、2匹目が本物（イデ隊員）。しかし、はさみ状の手で、牌が並べられるのかいな。

ジハード



人間と神とが結んだ契約を示す、大切な聖櫃(せいひつ)が盗まれた。おまけにその聖櫃をおさめていた聖地の地下にある教会まで、占拠されている。今こそ、魔王から聖櫃を取り戻し、聖地を奪回する聖戦(ジハード)を開始するときが来た!

アクションロールプレイング
■クリスタルソフト
■PC-8801mkIISR
7,800円(5D:2枚組)

俺は教会に属す戦士だ。まあ、簡単にいえば、宗教心の厚いファイターと思ってくれればいい。名前? そんなの別に必要ないだろう。クラウスでもセバスチャンでも、好きに呼んでくれ。

とにかくそれどころじゃない、大変なことが起こってしまったのだ。偉大なる神と我々人間とが、大いなる昔に契約を交わした印である聖櫃が、魔王によって盗まれた。魔王の奴め、地下に封じこめておいたのに、目覚めたらしい。おまけに、復活の機会を狙って聖地の地下にある教会を乗っ取ってしまった。もちろん、今までに何人もの聖者と呼ばれる者たちが聖地におもむいたが、皆戻ってこない。聖地の地下には、巡礼に来た市民も閉じ込められていると聞く。困ったことだ。

そこで俺の出番というわけさ。なんとしてでも、魔王を倒さねばならない。う〜む、腕に自信はあるが、苦しい旅になりそうだぜ……。

というこのファイターを操って、モンスターを倒しながら、地下の奥深い教会を目指すゲームが、『ジハード』だ。

問題の聖地は、7つの部分からなっている。まずは地上。聖地の地下への入り口があるが、ここにまで魔王の手下たちがウヨウヨ。地下に入るまでの、絶好のトレーニング場といえるだろう。そして土、火、水の洞窟があり、教会への侵入を防ぐために作られた地下迷路(結局、侵略者は外からではなく、内から来たので役には立たなかった)、出られなくなった市民の住む地下都市、そして目的の地下教会、この7つだ。

洞窟、地下迷路、教会には敵モンスターがいっぱい。だが都市には、主人公を助けてくれる人たちがいるぞ。あと、戻ってこられなかった聖者も、チラコチラで手助けをしてくれる。

最終目的は、もちろん魔王を倒すことだが、その前に4匹のボスモスンター、大グモ、ドラゴン、メドゥーサ姉妹、そして司祭を倒さなければならない。それぞれのボスを倒すには、クモならクモの、ドラゴンならドラゴンのアイドル(像)を手に入れる必要がある。また、武器を持たずに聖地に乗り込むので(無謀な人だねェ、まったく)、途中で剣、ヨロイ、盾を探さなければいけない。敵を倒しつつ、アイテムを探す。これこそRPGの基本だ。

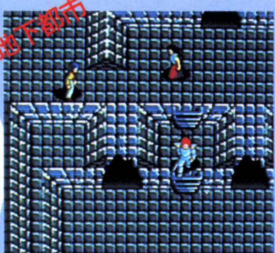
だけど、アクション型RPGってスグ死んじゃうと、やる気がしないんだよね、とおっしゃる人もいるだろう。ご

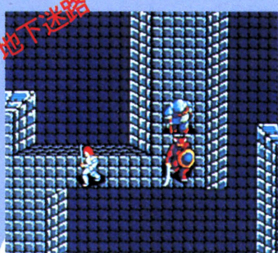
“聖地”の地下は広いぞ!

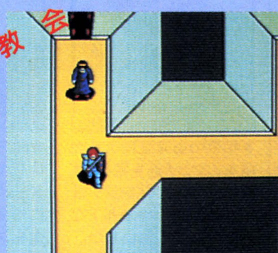
聖地には全部で7つの場所がある。まず地上であとは土、火、水の洞窟、そして地下都市に地下迷路、最後が地下教会だ。地上はトレーニングに最適。だけど、地上にも秘密があるのだ。さ〜てそれはなんでしょーね。







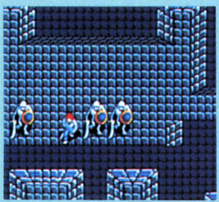


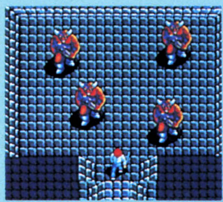




モンスターに注目！

踊るモンスター

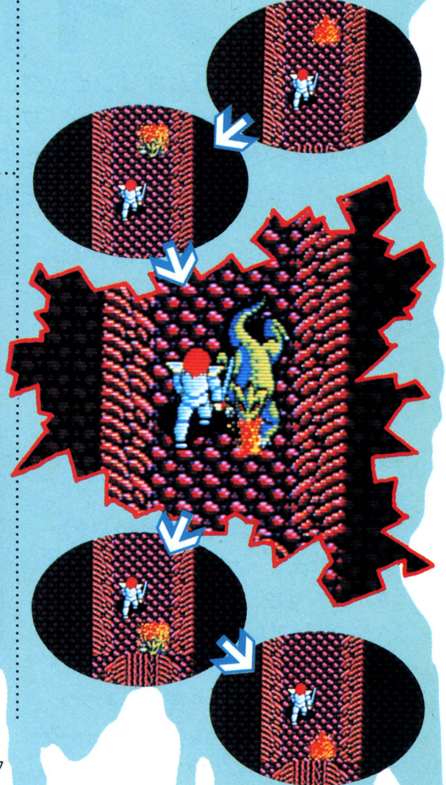




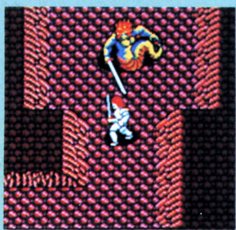
⬅別に、モンスター出演のミュージカルゲームってわけじゃあないんだけど、ど一見てもラインダンスしてるガイコツ君と、ブレイクダンスをしそうな牛の怪物もどき君でーす。

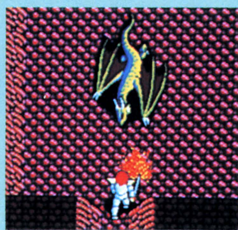
見よこの動き！！

⬇見てくださいなー、見とれちゃうでしょう。炎が現われ、半身が登場。全身が出たら火を吹き、今度は頭からモグってく。スゴイなあ。



立ちはだかる大ボスたち！









大ボスたちは全部で4匹。で、こいつたちには名前はないのだ。まあ考えてみれば、モンスターが名乗りをあげてから、戦闘に入るはずはないので、適当な名前で呼んじゃいましょー。

安心ご安心。クリスタルソフトは、そのへんのこともよ～く考えている。このジハード、ゲームバランスがものすごくよいのだ。レベルアップがまどろっこしくないし、キチンと必要なレベルにさえなっていれば、倒せない敵はいない。セーブも好きな場所でできるから、精神衛生上まことによいのだ。

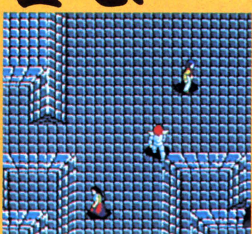
もうひとつ、注目してほしいことがある。敵モンスターの動きだ。グラフィックがきれいなので、とってもリアル、ということだけでなく、動きがまたよいのですよ。地面にもぐって、突然現われるガイコツとか、まるで水面をハネてるような魚のモンスター、火を吹きながら地面から出現するトカゲ型モンスターなどなど、思わずモンスターに見とれてしまうほどなのだ。

ここでひとつ、耳よりな情報を教えよう。主人公のファイターは、ただモンスターたちを倒せばいいってわけじゃないんだ。なにしろ地下に閉じ込められた人が大勢いるんだから、その人たちの頼みも聞いてあげなくちゃいけない。それに、全部が全部魔王が大好きなモンスターばかりではないから、モンスター側の事情も考えてあげるのがヨロシイ。なかには悲しい運命を背負った、かあいそーなヤツがいるかも……。

どんなにスゴイ設定のゲームだって、やる気がしないとお話にならないし、どうせ戦うならリアルなモンスターのほうが楽しい。でも、簡単すぎても、ね。と、RPGって、プレイする側の要望がうるさいから、作るのはとっても大変なんだ。でも、このジハードは、そんなうるさい君たちにも勧められる。

だってこのゲーム、ゲームバランスがよいので途中で飽きないし、モンスターの動きもとってもユニーク。迷路もいやになるほど複雑、てわけじゃないし、かといってアッケなくわかるほど簡単じゃない。アクションが苦手なRPGファンも、アクション大得意のファンも、み～んな絶対気に入るよ！

聖地にいる人々





聖地には、巡礼に来て閉じ込められた人や、年をとらされて脱出できなくなった聖者などがいる。みんな主人公を助けてくれるから、大切にしようね。

ファンタジーナイト



先月号のプログラムオリンピック、システムソフトのページでチラッとだけお伝えした『ファンタジーナイト』の仕様が決まった。発売までにはまだ少し間があるけれど、こんなステキなゲームはやっぱり記事にするしかないや！

シミュレーション
■システムソフト
■PC-9801
価格未定

シミュレーションブームといわれ始めて久しい。最近はそのブームも下降気味で、またまたRPGが盛り返しつつあるようだけど。そのブームの火付け役となり、頂点に立ち、そして今なお高い評価を得ているソフトのひとつに、システムソフトの『大戦略』シリーズの名が挙げられる。

このシリーズは現代大戦略→パワーアップセット→大戦略IIへと進化してきた。その進化の内容は、コンピュータ側の戦略アルゴリズムとシステムの拡張、操作性といったものだ。

ところが、それらを受け継ぎつつ、まったく違う方向性を持ったウォーゲームを、システムソフトは開発したのだ。それこそ『ファンタジーナイト』。大戦略の舞台を剣と魔法の世界へ、戦車をドラゴンへ、戦闘機をペガサスへと置き換えたこのゲームは、それこそ多くのRPGが青くなる、ファンタジックなウォーシミュレーションだ。

このゲームにも、とりあえずストーリーはある。だが、目的は大戦略シリーズ同様、相手国の城（首都にあたる）を占領すること。そのために、モンスター軍団の指揮を執る。開発者のひとりであるシステムソフトの福田さんも言っていた。「そんなストーリーよりもRPG以上にリアルな、モンスター同士の戦い、モンスターを手足のように使って戦うことが楽しいんですよ」と。

遅ればせながら、ゲーム内容を紹介しませう。

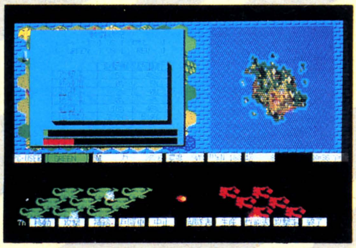
プレイヤーの数は１～４人まで。人数を決定、プレイをスタートしたら、何はなくともユニットの生産だ。と、このゲームでのユニットはモンスターなので、生産ではなく召喚することになる。軍事費にあたる魔力でもって、モンスターを呼び寄せるわけだ（初めから配備してあるマップを用意することも考えている、とのこと）。当然、弱っちいヤツは魔力の消費も少ないし、逆に強いヤツはベラボウに多い。

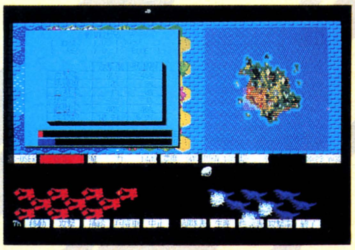
モンスター（ユニット）には、RPGでのGoodやEvilに当たるLawとChaos、そしてNeutralという属性があって、Lowのモンスターと Chaosのモンスターは、同じ国では持てないようになっている。大戦略での西側諸国と東側諸国と考えればいいだろう。

さらにモンスターは陸、海、空型の３つのタイプに大別される。すなわち戦車や装甲車型か艦船型、もしくは航空機型かの別だ。例を挙げると、陸上兵器型ではミノタウロスやコロサス、艦船型ではクラーケン、航空機型がペガサス、そしてかなり万能といえるのがドラゴンとなるわけ。

戦力が整えば敵地に向かって進軍を始める。このとき、移動するにしろ戦闘を行なうにしろ、大戦略以上に地形による変化が特徴的なのがおもしろい。

というのは、機械と違い、モンスターはそれぞれに生活様式がある。それが移動や戦闘にも影響を及ぼすのだ。ふだんは森で暮らすエルフなどは、進みやすいはずの平地よりも、森に入ったときのほうが移動速度が速くなったり、攻撃力が上がったりするのだ。これまで以上にユニットの性質を、よ～く把握しとかなくちゃダメ！　といっても、こんなところがファンタジーナイ







戦闘シーン

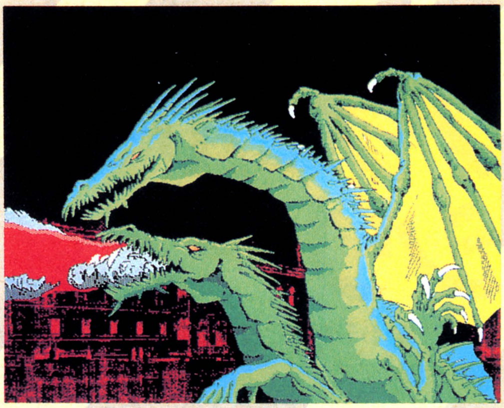
戦闘モードに入ると、大戦略シリーズ同様、画面の下側にウインドーが開き、両軍が対峙した形となる。このとき、魔法攻撃や小さいドラゴンの吐く炎の息などによる攻撃は従来のようなグラフィック（お互いに１ユニットずつ交互に撃つやつね）で描かれるが、肉弾戦を行なうときは全員がズズズ～ッと相手側へ突き進み、戻る。そして、エース級のドラゴンの吐く炎は、ほとんどの敵ユニットを一瞬にして焼き尽くす。その様は圧巻だぜ！

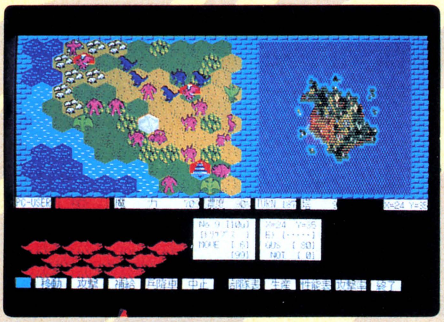
トらしさなんだよね。

ウォーゲームのキモともいえる戦闘の話に移ろう。ユニットがモンスターだから、大砲をドーン、てなわけにはいかない。魔法やファイヤーブレスに投石、それにモンスターらしく飛び道具なしの肉弾戦なんてのもあるんだ。肉弾戦では、そこにいる10人(匹？)なら10人が、相手側にドド〜ッ！　という感じでブチ当たっていく。これがまた迫力があっていいんだ、ウン。現代兵器で攻撃したときのように土煙があがったりしないけど、大勢でズオ〜ッと突進していく感じが出てるね。

そんなこんなで進んでいくと、少しずつ部隊の中のユニットの数も減ってくる。これが大戦略IIなら〝合流〟とかやるんだけど、このゲームではそれはなし。パワーアップセットで都市に入って補充したように町へ入って回復(補充)を図るのだ。

ところが、困ったことに、モンスターによって回復力(補充の速さ)が違うんだ。だから、傷ついたモンスターを、どの順番で休ませてやるか、しっかり考えなくちゃいけないぞ。







⬅⬆地形のグラフィックも少し変わった。道路という地形がなくなり、火山(赤い山)などが追加された。写真上の赤のヘックスにある塔は、従来の首都だ。

さらにツライことに、補給車にあたるものがまったくなくなってしまった。つまり、ユニットの補充はいうにおよばず、燃料(エサかな？)の補給すら町まで行かなきゃならないのだ！

軍事費に相当する魔力を生み、補給と補充のすべてを受け持つ町は、これまで以上に重要になることは必至だな。そうそう、こんな町を占領できるのは、これまでと同じ、歩兵型のモンスターだけだ、ということを付け加えておこう。

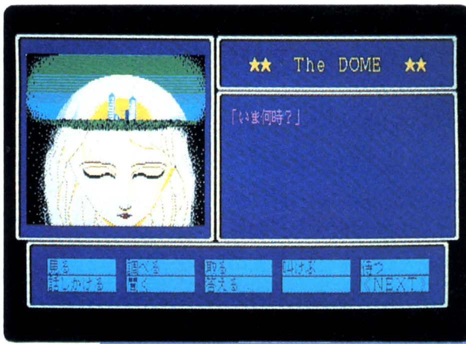
戦闘で生き残ると経験値が与えられ、少しずつランクが上がっていく。これは従来通りだが、ドラゴンとナイト、デーモンはちょいと特別な成長の仕方をする。これらのモンスターは召喚したときは10匹で1部隊だが、成長するに従って6匹で1部隊そして1匹で1部隊とグラフィックまで成長(？)していくのだ。もちろん、最初の10匹が10匹とも生き残る可能性は低いけど、1匹でもエースになれば、同列のモンスターでないと勝てないほどに無敵となるのだ！　ウーン大戦略以上に、RPG以上にのめり込みそう！

てな感じで駆け足で紹介してきたファンタジーナイトは、10月下旬から11月中旬に発売の予定。ディスク枚数や価格は未定だけど、メモリは384K以上用意してないと困るんだよぉ！

モンスターを手足のように使いこなせ！



秋から続々登場！
ノヴェル・ウェアシリーズ

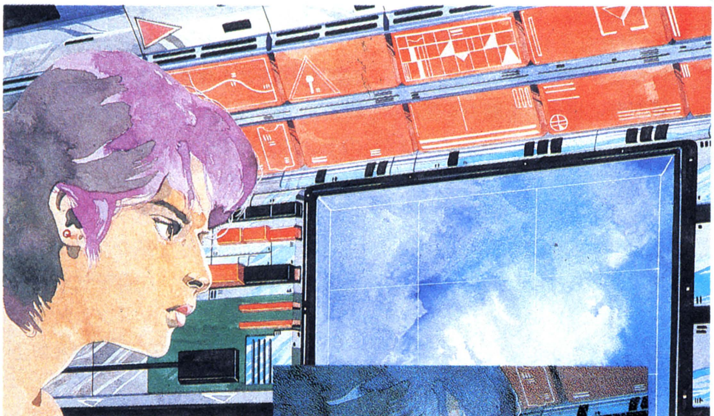


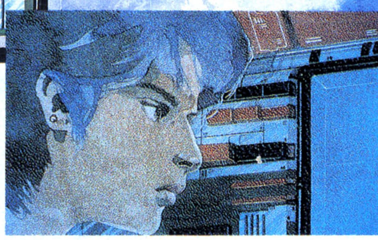
※画面写真は開発中のものです

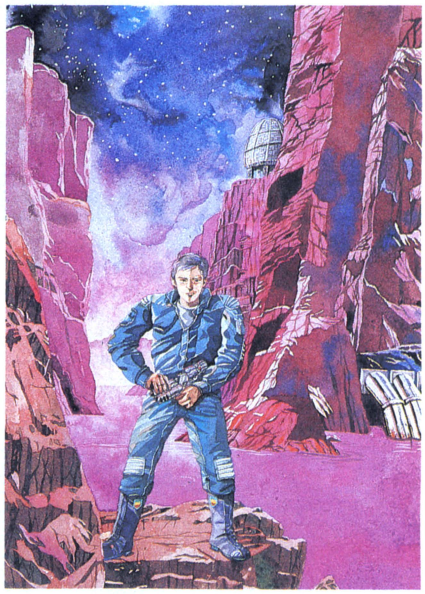
AVGという形態をとりながらも、プレイヤーが型にはまらない発想ができ、人物関係や情況をたっぷり楽しむことができるという特徴を持つこの『ノヴェル・ウェアシリーズ』。これはもう、新しい読書スタイルの確立といっても過言ではない。君の目と指で、小説の世界を堪能してほしい。

アドベンチャー
■システム サコム
■PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、FM77、MZ-2500
価格未定

これがグラフィックの原画だ！







⬆シリーズを通して、グラフィック部分は原画イラストの画像取り込みという形式をとっている。上の部分が原画、そして右が画像取り込みしたもの。ねっ、かなり美しいでしょ。

プログラムオリンピックのサコムの作品『DUNGEON/BLUE』を君はもうやってみたかな。コミカルな内容もさることながら、あのマルチウインドーの凝った表示のしかたには、ログインも感心したもんだ。

そのマルチウインドーの機能をフルに活用したAVGのシリーズが、この秋からドシドシ登場する。名付けて『ノヴェル・ウェアシリーズ』。このAVGシリーズは、従来のAVGのイメージをガラッと変える画期的なものなのだ。

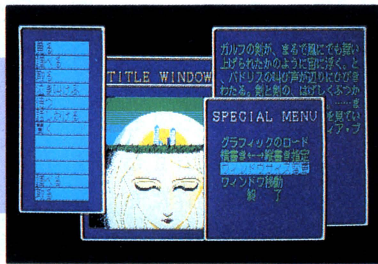
まず、謎解きに終始するのではなく、プレイヤーにシナリオの世界に浸ってもらうのが目的というのが新しい。そのため、プレイヤーの行動範囲も広く、コマンド数も段然多い。従来のAVGのように謎解きまでのルートがしっかりでき上がっていて、プレイヤーがその上をなぞるという方式と、まるで違う。あくまで、プレイヤーの自由な発想を尊重している仕組みなのだ。

それから、プレイヤーがウインドーの配置をカーソルで自由に編集できる機能があること。例えばメッセージのウインドーを小さくしたり、画面の上や下に移動させることができるのだ。おまけにメッセージを縦書きにしたり横書きにしたりという離れ業もやってのける。プレイヤー側からすると、自分のやりやすいようにゲーム画面が作れるなんて、うれしいかぎり。

そして極めつけ。プレイヤーがゲームを終えると、自分が辿った道すじそのままが、ちゃんと文章となって画面に表示されるのだ。これは〝ノヴェル

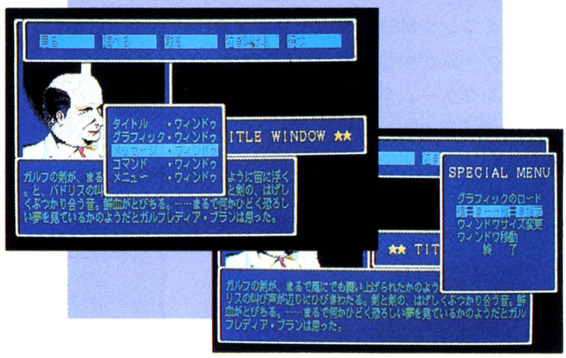
見て！このウインドーの数々

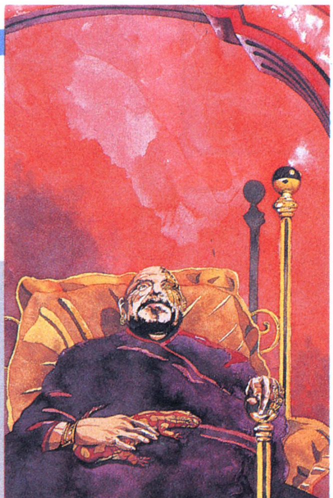




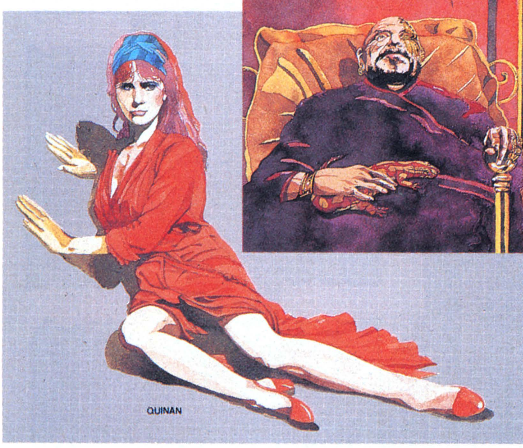


見事なマルチウインドーでしょ。これらは、プレーヤーが設置する場所や大きさ、またメッセージの縦書き・横書きまで、自由に設定できるのだ。ウインドーの開くスピードもかなり高速だから、自分の好きな画面をスムーズに作成できるぞ。





➡見てください。この見事なイラストの数々。これらを画像取り込みして、ゲーム画面にパッと花を添えるわけだ。これは『Chatty』で使われるイラスト陣。





ジェネレーター″という機能なんだけど、その名の通り自分だけの小説が作れちゃうわけ。小説として読めるくらいだから、文と文とのつなぎ合わせなんかもしっかりしている。何しろ、このゲームには正しい結末なんてのがない。あくまでプレイヤーにシナリオの世界で遊んでもらうのが目的だから、プレイヤーの数だけエンディングの迎え方がある。そしてその数だけのノベルジェネレーターによる文章が用意されているのだ。これはすごいことでしょ？　おまけにそれはプリントアウトできちゃうから、自分のした旅を文書として保存することも可能なわけ。至れり尽くせりってのはこのことだぜ。

以上がノヴェル・ウェアシリーズ通してのゲームの特徴なのだ。全面的にユーザー参加型で、シナリオの奥深さや情報量が圧倒的とくれば、これはどうしたってプレイしてみたくなるよね。

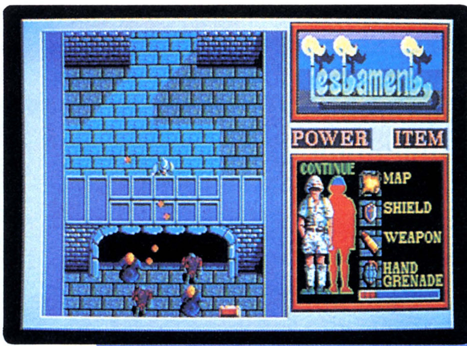
そして、そのシリーズ第１弾が『ドーム』という近未来SFもの。夏樹静子原作の同名の小説をシナリオ化したもので、スリリングな世界にたっぷり浸れるぞ！

第２弾は『The Legends of Dimension Alpha』というシリーズタイトルを持つ３部作だ。その第１作が『Chatty』。シナリオはシリーズのためのオリジナルで、これまたバリバリのSFもの。作者は知る人ぞ知る、雑誌『ウォーロック』の編集長、多摩豊だ。マニアには、ちょっとたまらないものがありそう。

パソコンで読書する。この秋、ぜひ挑戦してみたい課題だと思わないか!?

TESTAMENT

テスタメント



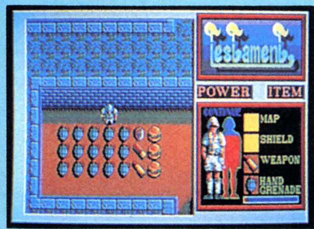
新進気鋭のソフトハウス、BASHO HOUSE(バショー・ハウス)。えっ？ そんなの知らない？ そりゃ当然、なんたって今回紹介するシューティングゲーム『テスタメント』がデビュー作だもん。でもこの会社、絶対にチェックしとくべきだよ!!

アクション
■BASHO HOUSE
■PC-8801mkIISR
7,800円(5D:2枚組)
要2ディスクドライブ

ファミコンやMSXに比べ、高速スクロールゲームが少ない、ひいてはシューティングゲーム全体が少ないと言われてきたPC-8801(ハチハチ)mkII SRだったが、今年になって、それらのソフトがだいぶ増えてきた。とくに日本テレネットの一連のソフト、『夢幻戦士ヴァリス』や『ルクソール』、『デジタル・デビル・ストーリー』なんか、すごいと思う。2～3年前のレベルじゃ考えられないくらいすごい。あと、ちょっと古いけどゲームアーツの『シルフィード』、スクロールだけなら『イース』も速い。

とひとしきり感心したところで、この『テスタメント』。ゲーム画面は、キャラを上から見たもので、つーことはスクロールは4方向、かと思いきや、実は8方向にクルクルと流れていっちまったりして楽しい。冒頭にズラズラと挙げたソフトに勝るとも劣らぬほど速い。具体的にどの程度速いかというと、ストップウォッチで計ったところ、プレイヤーキャラは14インチモニターのゲームウインドー1画面＝約13センチメートルを2.2秒で走り抜けた。

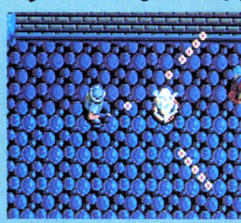
そこでキャラの身長を、さきの世界陸上で新記録を樹立したベン・ジョンソンと同じくらい(たぶん187センチくらいだと思う)に換算して、100メートルを走らせたときのタイムを計算すると、なんと9.87秒！ カール・ルイスの記録、9.93秒を抜き、ベン・ジョンソンの記録、9.83秒へあと100



⬆ゲームの最初、ステージ1には、ちゃんと初心者向けに、アイテム庫がある。



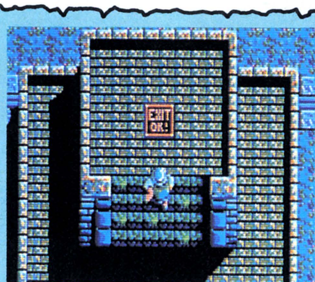
⬆体力が減っていっても、プレイヤーキャラは同じ人形を取れば1アップ!!



⬆V字型に弾が飛ぶ強力な火器。連射アイテムを取れば毎秒24発まで発射可能だ。



➡宝箱には必ずアイテムあり。でも、弱い武器を取って損をしないように。



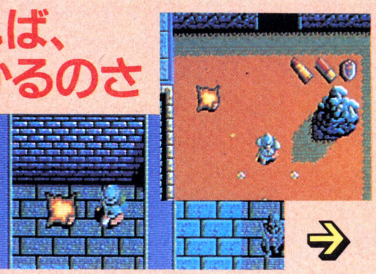
⬆この“EXIT”マークがステージの出口であり、次のステージへの入り口だ。

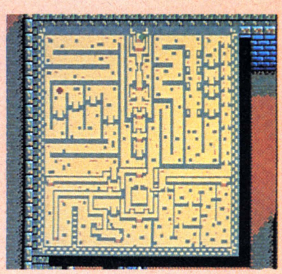


⬆青いミサイルのようなヤツが最強の火器。左にある出口に行く前に取れ。

マップを取れば、現在地がわかるのさ

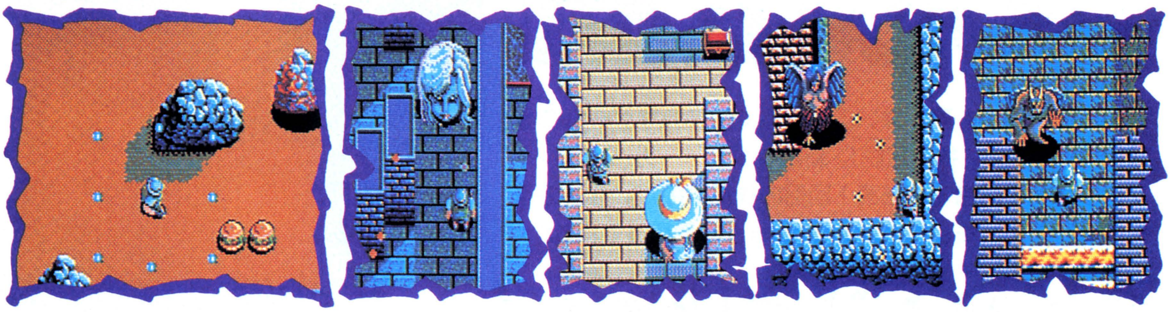
このゲームはやたらとバリバリ撃ちまくるものだが、やはり次ステージへ出るには、ちゃんとした道筋をたどらなくちゃならない。各ステージのマップは道端に落ちてたり、宝箱に隠されていたりもするわけだ。





ミドルキャラもい〜っぷぁい!

フツーのキャラよりチト大きく、デカキャラよりはチト小さい。それは何かと尋ねたら、はぁ〜ん、ミドルキャラ〜ん、とね(全18種)。



分の4秒と迫る好タイムなのだ! こうして比較してみると、テスタメントのスクロールが、いかに速いかおわかりになるだろう!?

ゲームの舞台となるのは、テスタメント(TESTAMENT:遺言。神と人間との契約)に記されたディオドラント大陸(注:花王デオドラントシャンプーは不可)、ラストラム城。そこに復活したという、伝説のペンタドラゴンを倒すことが目的だ。

ゲームの内容は、ひたすらシューティング、シューティング、シューティング!! 次から次へと生まれてくる有象無象をバッシバシ撃ち倒して、ステージの出口を目指すのだ。

ステージ数は全8ステージで、ラストにモンスターの御大将ペンタドラゴンがズンとひかえる。各ステージの広さは、画面のスクロールウインドーの約130倍! そのなかにはさまざまなトラップもあれば、ワープゾーンもある。アイテムのひとつであるマップを手に入れても、なかなか出口へたどり着けるもんじゃないぜ!

テスタメントはシューティングのスピード感、爽快感を一番重要視しているため(?)、アイテムの種類は少なく、マップ、ハンバーガー(HP回復)、3種の火器と手榴弾、シールド、連射アイテムの6種だけ。アイテム探しのわずらわしさは全然ない!

そのかわり、最近のゲームの常として、キャラの数、グラフィックに力が注がれている。プレイヤーキャラと同じ大きさのレギュラーキャラが36種にミドルキャラ18種、プラスラージキャラ。さらに、これらはすべて異なった行動パターンを持つというから、手応えは十分だ。

10曲も用意されたBGMは、オープニング、ゲーム中、エンディングと、そのシーンに合わせて時に静かに、時に荒々しく流れていく。オマケとはいえないほどよく出来た隠しステージが、なんと3ステージもついて、コストパフォーマンスも非常にヨロシイ。

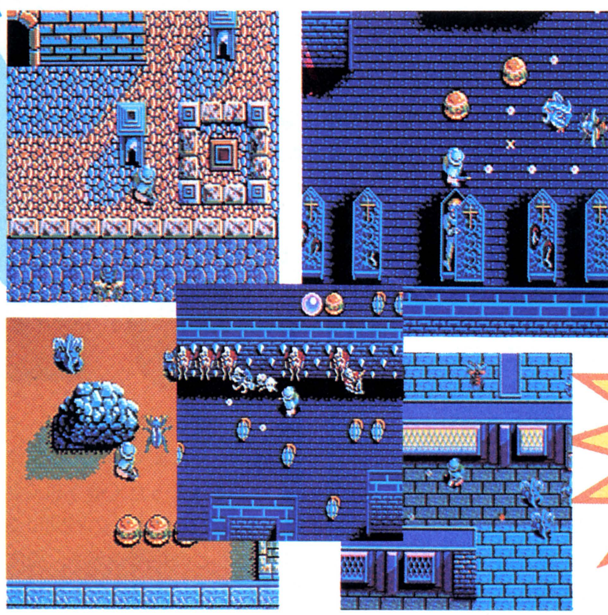
バショー・ハウスのデビューゲーム、テスタメント、遊んでおくれよ。

CAUTION!



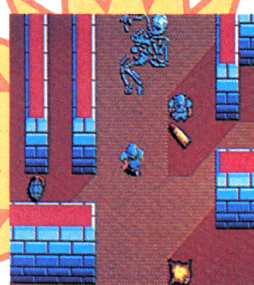
⬆➡ここに挙げたレーザー以外にも、からくり扉や回転床など、各面それぞれにトラップは多いぞ!!

グラフィックはバラエティー豊かさ!!



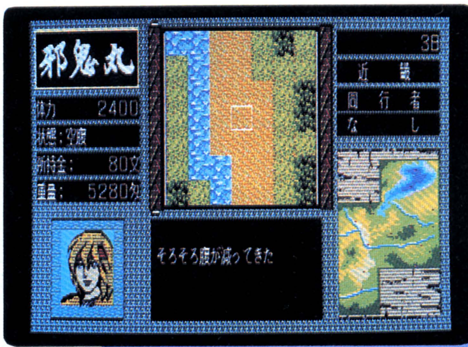
テスタメントの背景グラフィックは、ステージごとに、そしてステージの中の地域ごとにムードが変えられている。だから、慣れると自分がどのあたりにいるか、けっこーわかったりもする。根っからの方向オンチの人は知らない。

あれ、隠れ面!?



⬅この写真の面のほかに、縦、横の各スクロール面の計3ステージが隠されているのだ。

抜忍伝説



どのジャンルにも属さない、まさしく型破りなゲームの登場だ! その名も『抜忍伝説』。新鋭ソフトメーカー、ブレイン・グレイの記念すべき第1回目の作品なのだ。3人の忍者の数奇な運命を、君たちの目でしっかり見届けてくれ!

ロールプレイング
■ブレイン・グレイ
■PC-8801mkIISR
9,800円(5D:5枚組)

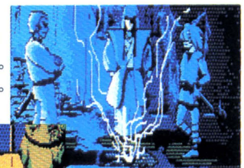
物語はこうして始まる!



⬆伊賀忍の頭領、百地三太夫が、3人の抜忍を召し捕るよう手下の服部半蔵に申しつける。







⬇邪鬼丸、幻妖斎、小源太の3人の抜忍は偶然知り合い、お互いの目的の完遂のため協力し合うことを誓う。一軒の小屋が彼らの隠れ家となった。

RPGでは、数人がパーティーを組んで行動するというものが多い。本物の主人公キャラに、他のメンバーがくっついていく、というあのタイプだ。

新生ソフトハウス〝ブレイン・グレイ〟のデビュー作、『抜忍伝説』も3人の抜忍がパーティーを組む、という点では同じに見える。が、他のRPGと大きく異なるのが、三者三様、それぞれ別のストーリーを持って動くという点だ。

それぞれの理由から抜忍となった邪鬼丸、小源太、幻妖斎の3人のストーリー(シナリオ)は、それぞれ1枚ずつ別のディスクに収められている。プロローグを見た後、3人のうちからひとりを選んで、ゲームをスタートさせる。

というのは、右ページの3人のプロフィールを読んでもらえばわかるが、この3人は同じ抜忍であっても、抜けた理由、そして目的が違う。だから邪鬼丸はいとしいあやめに会うために、幻妖斎は凍結行を会得するために、小源太は仲間の仇を討つために、というように、別々の道を進むのだ。

といっても、3人の旅にまるで接点がないわけではない。3人は、10日に一度、アジトである小屋で落ち合う約束を交わしている。約束の日時にその小屋へ行けば、ちゃんとあとの2人が待っていて、10日間で得た(という設定の)情報やアイテムを交換したり、ときには一緒に行動するように誘ったりするわけだ。

しかし、一緒に行動するといっても、冒頭に挙げたRPG方式とは、チト違う。同行する2人は、AIが担当するため、プレイヤーは彼らの行動を支配する、というわけにはいかない。支配するというよりも、2人の意志を尊重し、上手につきあう、という感覚だな。

3人旅を始めると、それまでは行けなかった所へ行け、できなかったことができるようになったりする。でも、やっぱり各自はやりたいことがある。で、時がたつと、自然にまた2人は離れていく。そして、次に会うのはまた10日後、となるわけだ。

さて、3人は抜忍であるため、追っ手が来る。当然、排除、つまり戦わねばならないのだが、その戦闘シーンは、それまでの4方向スクロール型RPGとはまったく違うSLG(シミュレーションゲーム)となるのだ。

しかもこの戦闘SLG、地形や天気、敵との距離や高さ、風向や湿度まで、判定の要素に加えられている。ヘックス

三者三様の旅の開始!

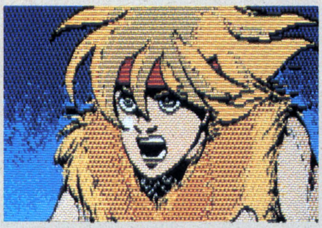
⬇3人の目的はそれぞれ違うが、3人のゲームが終了したときに、ゲームの全貌がつかめてくるのだ。







これが3人のプロフィールだ！

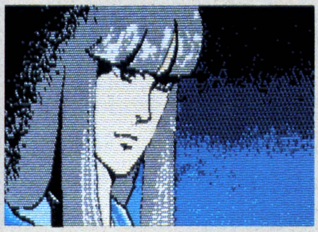


名前：邪鬼丸
推定年齢：15歳
特技：身軽で、岩場なども軽々と乗りこえる。耐久力もあり、食料なしで長時間移動ができる。



自由奔放な野性児として天狗に育てられた邪鬼丸。ある日、服部半蔵にさらわれ伊賀の忍者として訓練を受けるようになる。彼が14歳の時、あやめという少女が伊賀に迷い込んできた。彼女に心ひかれた邪鬼丸は、伊賀忍法書を盗んで追っ手に捕われそうになった彼女を助け、自ら厳しい抜忍となったのだ。





名前：幻妖斎
推定年齢：27歳
特技：主に幻術や体術を得意とする。水を自由に操る水術が彼の十八番だ。

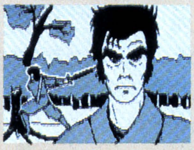


仙人のもとで仙術の修行をしていた幻妖斎は、凍結行という忍術に魅せられ伊賀に入る。しかし、伊賀の下忍、穴丸右衛門が使う凍結行は、単なる催眠術にすぎないと知り、さらに伊賀忍軍は実は自分の仙術の力だけを利用していた、と悟る。幻妖斎は伊賀を抜け、本物の凍結行を修得すべく仙人の元へ向かった。



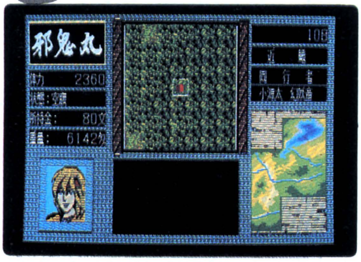


名前：小源太
推定年齢：30歳
特技：すべての毒物を中和してしまう、特異な体質の持ち主。極めて冷静沈着な性格だ。



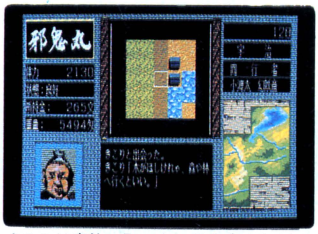
生粋の伊賀忍者である小源太は、地雷也という男と組んでいた。ある日任務を終えた2人の前に加当段蔵という忍者が立ちはだかり、地雷也は殺されてしまう。地雷也の仇討ちを申し出た小源太は、その悲願を無視され片目を失う。伊賀忍であることに疑問を感じた彼は、親友の仇、段蔵追跡の旅にひとり旅立った。





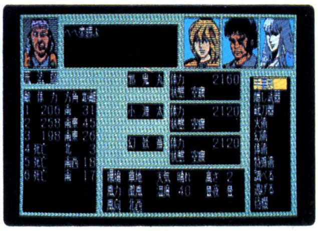
⬆3人の隠れ家にいた小源太と幻妖斎が、邪鬼丸の旅に同行してくれた。

そして10日後！



⬆ここは宇治の町。きこりや商人などの話に耳を貸そう。お店もあるよ。

⬇戦闘シーンはシミュレーションのようなデータ戦だ。3人だと断然有利。



やユニットのグラフィックなど一切ない、テキストのみの戦闘SLGだけに、忍術や体術など、どの手を使えば効果的か、と緊張感は100万倍だぜ!!

こんなSLGのノリと、RPGのノリで道中を進んでいき、オープニングと同様の凝った絵物語、イベントに到達する。このイベントでの絵物語によって、別々の人格、人生である3人の接点が見え、そして、全編のストーリーが少しずつ語られるのだ!!

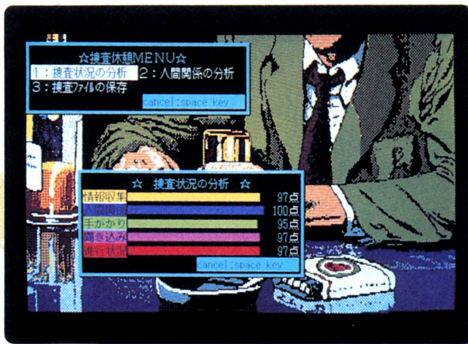
3つの異なった運命を個々にたどりながらその接点に驚きを見出し、絡んだ糸をほどくように少しずつ、かつ大胆に明かされるストーリーを楽しむ。

従来のゲームから一歩進んだ、多角的な視点から成りたつ、斬新かつ立体的なゲーム。それが『抜忍伝説』なのだ。

アナザストーリー・マンハッタン・レクイエム

殺意の接吻(くちづけ)

『殺人倶楽部』、『マンハッタン・レクイエム』に続く、J・B・ハロルドシリーズ第3弾が、早くもこの秋に登場！『殺意の接吻(くちづけ)』は、マン・レクのシステム上で別シナリオが展開する、〝アナザ・ストーリー〟となっているのだ。



アドベンチャー
■リバーヒルソフト
■PC-9801
価格未定

ハードボイルドを地でいく私立探偵J・B・ハロルド。彼の手がけた2つの事件、『殺人倶楽部』、『マンハッタン・レクイエム』は、見事なまでの忍耐と推理によって解決された。しかし、世界一の犯罪都市、ニューヨークは、彼に休息の間を与えない。

そして、彼のもとへ、また新たな事件が舞い込んでいた。若い女性が、何者かに殺害されたというのだ。彼は新しい事件簿の表紙に、件名を書き込んだ――『殺意の接吻(くちづけ)』と。

新作ソフトのページも、27ページも続いてると、書く側も読む側も飽きてくる。そう考えて、ちょりっと書き出しを変えてみたんだけど、どうかしら。書き方は変わっていても、コチラの言いたいことはわかってもらえたでしょ。

そう、何を隠そう、アドベンチャーゲーマー期待のJ・B・ハロルドシリーズの新作が発売されるというわけだ。

シリーズ最新作である『殺意の接吻』は、『殺人倶楽部』、『マンハッタン・レクイエム』に続く第3弾にあたるわけだが、実はシリーズナンバーでいうと〝#2-2〟くらいに当たる。もちろん、〝#2-1〟は(そんな表示はないが)、マン・レクだ。

〝#2-2〟などといったのは、実はこの殺意の接吻は、シナリオはもちろんまったく新しいものだが、メインプログラムをはじめ、キャラや背景のグラフィックはマン・レクのものをそのまま流用するためなのだ。ということは、コイツをプレイするためには、マン・レクのディスクが必要ということだぞ。

ここで間違えないでほしいのは、キャラを流用するといっても、それは顔の絵だけのことであって、配役はガラッと変えられていること。最初の被害者(サラ)やジャドたちのほかは、ほぼ名前も役柄も変わっている。マン・レクに登場した40人近い役者が、全員揃って新しい映画(ゲーム)に出演している、と考えればわかりやすいだろう。左に挙げた6人は、こんな風に変わったよ、というひとつの例だ。



⬆グラフィックはマン・レクのものだが、シナリオはもちろん100パーセント新作だ。

ストーリーは、多額の保険がかけられていた宝石〝青い嘆き〟の盗難事件と、その所有者の妹(サラ)殺害事件を調査するうちに、複雑な人間関係が見えてきて……、という従来あの感じ。

ゲームシステムは、当然マン・レクと同じ。選択肢を選んで行動し、犯人をつきとめ、自白させるというアノ形式だが、前作以上にプレイヤーの行動の自由度を増やしたという。

発売は10月下旬から11月上旬の予定。価格は未定だが、マン・レクのプログラムディスクを使用するため、極力抑えたいとのこと。最近の物価高のおり、嬉しい話じゃありませんか！



デビッド・スタインハート

サラの義兄で〝青い嘆き〟の持ち主。株取引の仕事をしている。前作では、ノーマン・スレイジーを演じていた。



カレン・スタインハート

デビットの妻であり、サラの実姉。マッハッタンには、8年前から住んでいる。前作での役はバーバラ・レイン。



デニス・ホールドマン

アーノルド・ヤングが前作での役どころ。レストランとバーを経営。以前、デビッドと共に事業をしていた。



ビッキー・ホールドマン

前作ではダイアン・ミューラーを演じていた。デニスの妻でブティックを経営。サラの死体の第一発見者だ。



カーク・エバンス

サラの勤め先である宝石店の主人で、〝青い嘆き〟をほしがっていた。ロベルタ・バンゼッティが前作での役名だ。



シンディ・エバンス

カークの娘だが、父娘仲は険悪で、家出して最近戻ってきたばかり。前作ではグレス・ジャンクソンに扮していた。

今月のラインナップ

暖房の欲しい季節になりました？　ヌクヌクとした部屋でホラーゲームをやるも良し。冷え冷えとした部屋で、心暖まるカワイイゲームをやるも良し！　さぁて、今のアナタはどちらのご気分？

ウルティマⅣ

●宮崎マジェンタ

RPGの神髄ともいえるウルティマⅣ。ブリタニアの広大な世界を旅しながら、人々と会話して謎を解いていくのだが、その謎解きも複雑で難しい。けれど、おもしろさはピカ一なのだ。

ポニー　☎03-221-3281

3.5 / 5　PC-8801mkIISR、PC-9801、X1、FM-7各シリーズ：9,800円〜11,800円



新玉取物語

●幸田ムーミン

新竹取物語の続編。かぐや姫のお願いで、五色の玉を探しに行くのが目的だ。女の子がい〜っぱい出てくるけれど、ひとりひとりの性格を見定めて対応しないと悲惨な目に遭うぞ！

ビクター音楽産業　☎03-423-7901

3.5 / 5　PC-8801mkIISR、FM-7/77AVシリーズ：10,000円

※ディスク6枚組、要漢字ROM、要FM音源



プロデュース

●白鳥ジュン

次から次へと不気味な妖怪が飛び出してくる。この妖怪を倒すのかと思いきや、なんと妖怪のボスになって人間を脅かすという、ふた味も暗いシミュレーションゲームなのだ。

デービーソフト　☎011-251-7462

3.5 / 5　PC-8801、PC-9801各シリーズ：6,800円



闘氣王

●渡辺るね

近未来の東京の街を舞台にした、アクションRPG。青山方面には、恥ずかしながらも我がログイン編集部が登場する。でも、ゲームに出てくるとおりだと思わないでくれたまえ。

スタークラフト　☎03-988-2988

3.5 / 5　PC-8801mkIISR、PC-9801シリーズ：7,800円

※要漢字ROM、要高解像度ディスプレイ（PC-9801シリーズ）



フェアリーランド

●森田建作

アルファルファ王国という美しい国が、ある日、伝染病に侵された。伝染病の原因は大トカゲの魔力のせいだという。国王のひとり娘のトレミーちゃんは国を救うために大奮闘！

HOT・B　☎03-360-3623

MSX：5,900円



ファンタビジョン

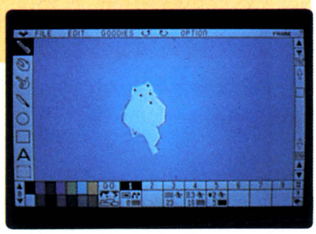
●岡本太朗

オリジナルのAppleII版を大きく超えた移植版は、背景用エディタまで付いている。2枚の絵を描くだけでアニメーションができてしまうという、楽しく頭のよいアニメツールだ。

ブロダーバンドジャパン　☎03-341-1131

3.5 / 5　PC-9801シリーズ（PC-9801Uは除く）：24,800円

※要RAM256KB、要高解像度ディスプレイ、要2ドライブ



アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

社会生活を営みつつ謎を解く 早解きはダメよ!

宮崎マジェンタ

ウルティマIV

ログインでしつこく紹介してきたかいあって(?)、ウルティマIV日本語版は発売以来すごい反響。今月のTOP30では見事1位に輝いた。この究極のRPG『ウルティマIV』をニューフェイス、宮崎マジェンタが強気でレビュー!

あたしは自分の名前を人からとやかく言われるのって、ガマンできないの。せっかく、宮崎マジェンタっていうステキなペンネームを考えたのにサ、あとからまわりでゴチャゴチャとケチつけないでほしいんだわっ! 人の顔みていきなり「それ、マトモすぎて似合わない。どーせなら、キイロとかムラサキとかキミドリとか、変な名前にしようよ」「そうそう、アオミドリとかね」なんて、ムチャクチャなこと言わないでちょーだい。たしかにマジェンタは色の名前だけど、色なら何でもいいってわけじゃないのよね。キミドリとかアオミドリなんて、ミトコンドリアやアオミドロみたいでキモチ悪いわ。だいたいロッキーホラーのマジェンタなんだからね! あたしは誰が何と言ったって、宮崎マジェンタで通すわっ!!

ああ、こんな話をしてる場合じゃなかったっけ。問題はウルティマIVね。

正直言って、ホントにウルティマIVには苦労させられたわ。最初にプレイした英語版では、雰囲気づくりのためだか何だか、古語まじりの英語になってるんだもん。わかりづらいったらない。おかげであたしは、日本語版が出るまで、ストーリーを把握できなかったんだから! 最初から日本語でプレイできる人たちは幸せもんだわ。

ところで、日本で大ヒットしたドラクエのルーツがウルティマIVだってことは知ってるよね? なに、知らない? マ、よいわ。とにかく、そーなの。でもドラクエとウルティマIVは、似てるように見えて、じつは全然違うゲームなのよね。どこがいちばん違うかっていうと、精神的な要素がゲームにあるかないかってところが違うわけ。

ウルティマIVのゲームのベースには、ブリタニアというひとつの社会の存在があるのよ。そして、そこに生を得たプレイヤー自身も、その社会の一員になり、社会の規律や善と悪の判断などさまざまなことを学び、精神的に成長してゆかなきゃいけないわけ。さらに8つの徳を高めて聖者(アバタール)になることが、ゲームのひとつの目的でもあるんだけど、ある意味で、これは心のシミュレーションともいえそうね。あたしはウルティマをプレイしていると、作者のロード・ブリティッシュさんの思想、みたいなものを感じちゃうんだ。これは、スゴイことだと思うな。

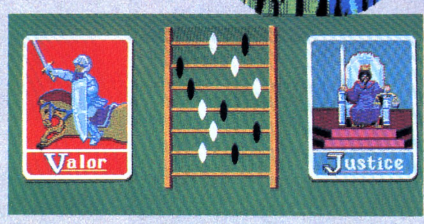
でもネ、あたしは個人的には、このブリタニア社会ってのが気にくわないのよ。だいたい、なんでゲームのなかでまで、人にお説教されなきゃいけないの? それも、イ

汗と涙の修行が続く…RPG苦手なあたしの ウルティマ旅日記



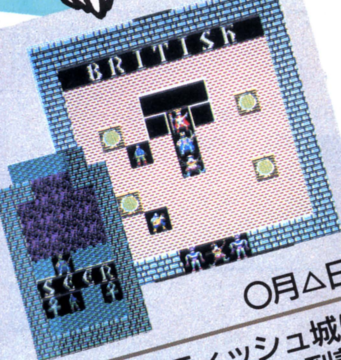
○月×日 ばあちゃんとカード占いをする





え、なあに? これ、占いなのォ? やだなあ、あたし、人に占ってもらうのは好きじゃないの。真剣に質問に答えたら吟遊詩人にされたけど、騎士か戦士になるまでやり直した。で、結果は戦士。

○月△日 ロード・ブリティッシュ城にいよいよ到着!



ホーク・ウインドさんって、どーしてこうあいまいな物の言い方するワケ!? あーもう、「内なる光」っていったいなんなのさっ!

△月□日 船で沖へ出て、こわかった日





海に出ると孤独を感じるなあ。でも、敵にはあいたくなかったのに…。船上で戦うとマストがジャマだし、狭くて動きがとれなくなってホントにイライラしちゃう。

チイチ言い方がまわりくどくって、キライよ！　キライと言えば戦闘モード。仲間が増えてくると「エ？　いま誰の番？」って感じで、頭と指先がコンランしはじめるの。そのうち手元が狂って、仲間に向かってアタックしちゃったりしてね。戦闘モードはドラクエタイプのほうが、あたしは好きだな。

話は変わるけど、普通のRPGってだいたい解き方の順序ってもんが決まってるじゃない。たとえば、まず町の人にゲームの目的を聞き、次は弱い敵をやっつけてレベルを上げ、ある程度強くなったところで、ハイ、第1関門の謎解きねって感じのパターン。この順序どおりにプレイしないと先に進めないゲームって、よくあるのよね。

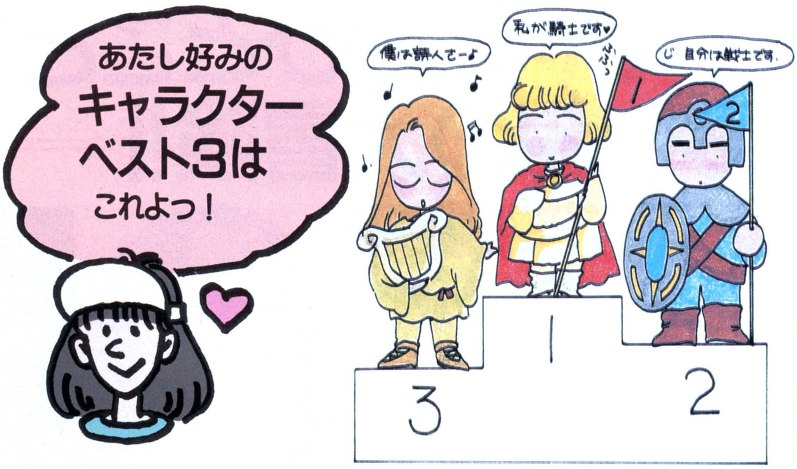
ウルティマIVの場合、レベル上げと謎解きを、別々に進められるところが、あたしとしてはスゴ〜くうれしいっ！　レベル1でも2人までは仲間にできるし、ムーンゲートの使い方さえ覚えれば、たくさんの町やお城に行けるから、情報集めや謎解きも徐々に始められる。その間も、レベルアップのために戦闘するのは自由なわけよ。よーするに、最初からゲームが充実してる。これはウルティマIVが、ゲームを解くことよりも、その世界を楽しんでもらうために作られたものだからなのね。

いまウルティマIVをプレイしている人は、もっとゆっくりウルティマワールドを楽しんでほしいって、あのローブリさんも言ってたっけ。ホントよ！

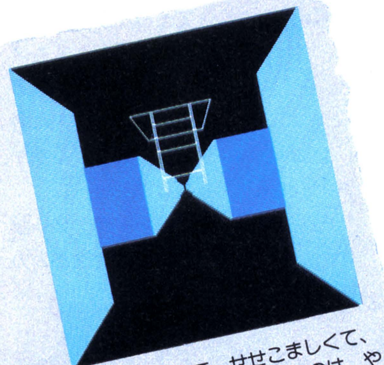
RPGっていうと、みんな必ずヒントを欲しがるけどさ、自分で探す楽しみを捨てるなんてもったいないよ。どーしてもカンニングしたきゃ、ムーンゲートマップと魔法の調合法だけにして、あとは自分で努力しなさいっ！

88版のウルティマIVのグラフィックはアップル版よりかなり良くなったけど、他のヒットゲームに比べたら少し味気ないかもね。でも、シナリオに関してはライバルが見つからないくらい壮大なゲームなの。

戦場で謎解きするのが普通のRPGだとすれば、社会生活を営みつつ謎を解くのがウルティマIVね。これはもう、一度は体験しなきゃRPGは語れない!!

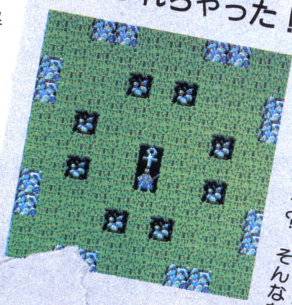


☆月☆日
やった！ついにダンジョンを見つけた！



ダンジョンの入り口って、ちっちゃくて、せせこましくて、わかりにくかった。ここに入れて一番うれしかったのは、やっと4枚めのディスクが使えたこと。88版は5枚組なのだ。

□月×日
神殿でメーソー……しそびれちゃった！



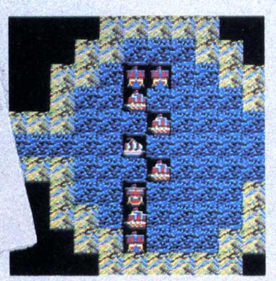
オ、やったね！　偶然に神殿を発見しちゃった。さっそく瞑想しようぅっと……ン？　マントラが違うぅ？　そんなあ。

△月◎日
海賊の島でショッピング



ああ、ここだったんだ。あたし、このお店を探してたんだよね。ここには便利なものがいろいろあるんだ。店員のオニーサンがブ愛想なのが玉にキズ。

☆月△日
何なの!? この海賊の大群は！



ふ〜ん、こんな所にも島があったんだね。なんて感じで気軽に入っていくと……ちょっと、ちょっと待ってよォ！　この海賊のムレはいったい何？

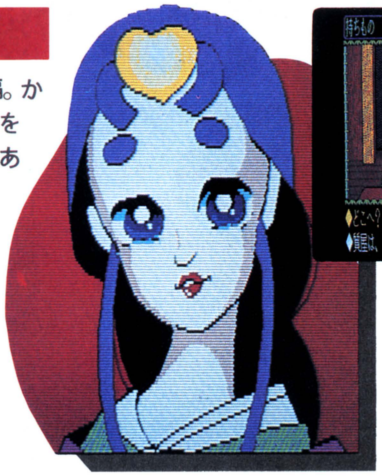


かぐや姫のひとことでディスク6枚組の大冒険!!

幸田ムーミン

新玉取物語

『新玉取物語』は、『新竹取物語』の続編。かぐや姫に頼まれて、竜の持つ五色の玉を取りに行くのが目的だ。途中には、山あり谷あり、ついでに海ありで、かなりの難関が待っている。でも、カワイイかぐや姫のためだ。ガンバロウ！





⬅ゲームはコマンド選択方式で進める。最初になぜかムチとタワシがもらえる。変な組み合わせだな。

私こと幸田ムーミンは、10月号のガルフォース３枚組に続いて、今度は倍の６枚組に挑戦してみました。２枚が３枚になり、３枚が６枚に、６枚が12枚になり、12枚が……ヒェーッ！ なんてことはないかぁ。

画面数はさすが６枚組だけあってなかなか多い。キャラクターの表情の変化も楽しめるし、笑える場面もあるしね。でも場面を移動するのがとてもメンドー。ちょっと描画時間が長すぎるんじゃないかなぁ。ディスクの入れ替えも多いし、私がたんにめんどくさがり屋だという話もあるけど……。

プレイヤーは最初、キャラクター設定するんだけど、ここでは女性と入力すると強制的に男性に変えられてしまう。男のつもりでやれってことね。年齢も自由に設定できる。年齢が高いと人生経験ありと見られて、難易度が高くなるらしい。ちなみに、私は年齢を20歳に設定した(!)。



しかし、男の人ってのは「私、かぐや姫。私の代わりに五色の玉を探してきてネ」なーんて美女に言われると、どうしてはりきっちゃうのかしら。いやぁね。かぐや姫がぶさいくだったらどうするつもり？

登場人物のほとんどは女性。男性にとっては、このゲームは女性の心理状況を読み取りながら進めていけるから、案外おもしろいんじゃないかな？ 未亡人には未亡人への対応を、ウブな子にはそれなりの対応を考える楽しさがあるものね。女性の扱いに慣れてる人がやったら、早く解けてしまったりして。

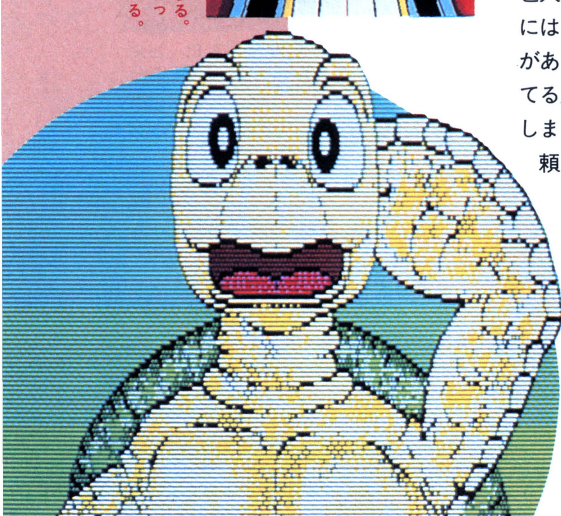
頼まれた身としては、かぐや姫への愛を貫かなければいけないのに、誘惑の手の多いこと多いこと。どうやってその場を切り抜けたらいいのかひと苦労なの。キスしちゃえば、どうにか切り抜けられる場面もあるんだけど、一度でもキスしたことがあると、ラストでかぐや姫に会ったときに大変な目に……。

浮気はダメよってことなのね、きっと。でも、純愛をぶってるわりには、テレクラだのキャバクラが出てくるのよね。けっこう両極端じゃないかなと思ってしまう。それとも、玄人(くろうと)さんたちの強力な誘惑にも負けずに愛を貫かなければいけない、という教訓なのかな。

それはそうと、ゲームに出てくる女性たちとのやりとりの結果、なーんだ女性心理なんてこんなものか、と思わ



➡質屋さんからゲームが始まる。なかに入ると右上の写真のおっさんがいる。何か教えてくれる。



⬅乙姫様を助けると家来としてお供してくれるカメのノンチ。女性のそばには決していこうとしない。女性は苦手なのかしら、ウブなのね、きっと。

不気味なほどの四変化！

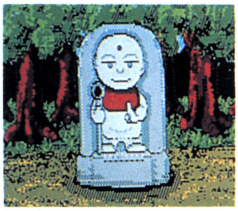


●質問によって、これだけ表情が変わるのだ。このおかま、気持ち悪いけど優しくしてあげると、感激して大切なお化粧道具をくれるよ。

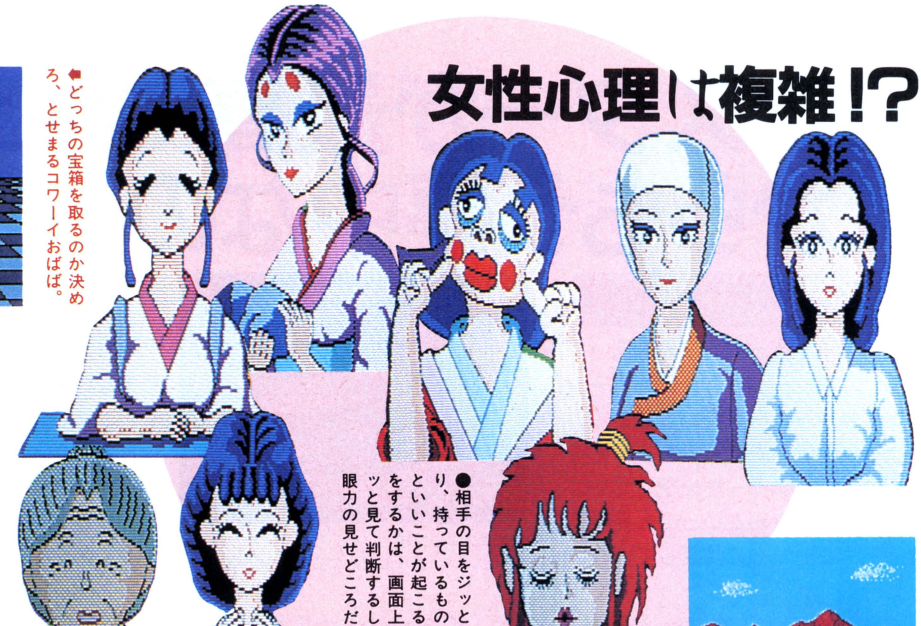
女性心理は複雑!?



☗どっちの宝箱を取るのか決めろ、とせまるコワーイおばば。



☗お地蔵さんは拝んでいこう。きっとご利益があるに違いない。



●相手の目をジッと見たり、持っているものをほめたりするといいことが起こる。どういう対応をするかは、画面上の彼女の顔をパッと見て判断するしかない。キミの眼力の見せどころだよ。ファイト!



☗迷路のなかは、果てしなくこんな風景が続く。



☗水上迷路の入り口だ。タコさんや人魚に会える。

れるのは女性としてチト困る。女性心理はもっと複雑で微妙なのだ!

でも、女性心理をつかんだだけじゃダメ。新玉取物語は謎解きがとってもイジワルじゃないかと思う。だって、ちょっと思いつかないようなことをしなきゃいけないんだもん。たとえば、石がポンと置いてあっても石はカムフラージュで、全然、別なところを見なければいけなかったりするしね。誰も見ないよ、あんなとこ。

それに、行く場所とか会話の順序を間違っても駄目なの。ある人からお金がもらえるんだけど、会話の順序が違うと、9両もらえるところ3両しかもらえなかったりするのだ。先に進んで、あれが足りないと思ってもあとの祭り。もう1回、最初からやり直すしかない。はっきりいってくじけるっ!

途中には、谷を越えるためにターザンごっこをやらされたり、スペースバーをたたいての綱引きといった場面もある。最後のほうには、水上迷路に迷いこんでマッピングしなきゃいけないし、盛り沢山と言えば盛り沢山なんだけど、ちょっと奇をてらいすぎたんじゃないかなぁという感じ。

エンディングはいくつか用意されているので、ゲームの進め方によって見るラストシーンがチョット違うらしい。果たして、私の見たのは本物のラストシーンだったのだろうか。

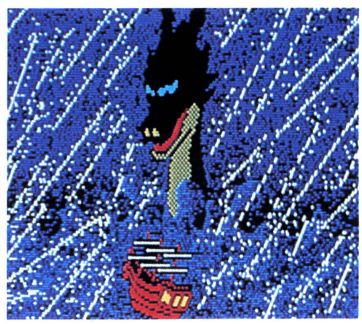
どうもスッキリしないな。やっぱりラストシーンはひとつで、そこにたどり着くまで苦労して解いていく。そういうアドベンチャーゲームが、私は好きだな。ラストシーンを見ても、これはニセモノのラストシーンかもしれないと思うと、消化不良をおこしそうだ。夜、眠れなくなっちゃう(そんなやわじゃないけど)。なまけものの私が言うのも変だけど、苦労して見るラストシーンは美しいのだ!



☗ひょっとこやおかめの仮面をかぶった3人組に捕まってしまった。怪しい者じゃないことをわからせるには……。



☗これがキャバクラのなかだ。ほとんど酒池肉林の世界。ビクター音産の宴会ってこんななのかしら。おっと失礼!



☗嵐になってしまった。ややっ、あそこに竜がいるぞ。いよいよクライマックスなのだ。

ぽげんたチャート



●評価は次の5段階です

モンスターが最高にキュートだからもう夢中なの――白鳥ジュン

プロデュース

モンスターを操って、3人を追いつめる『プロデュース』。シミュレーションにホラームードがいっぱいで、ちょっと変わったゲームだ。タイミングよくモンスターを出現させるのが難しいが、なんといっても登場するモンスターたちに注目してほしい。



⬆グニグニの模様といい、目のようなウインドーといい、凝りに凝ってる画面が不気味。

『死霊のはらわた』、グッチャグチャしすぎで笑った。『13日の金曜日』、殺人鬼ジェイソンのファンになった。『死霊のいけにえ』、電ノコ振りまわして遊んだ。そう、私は誰もが認めるスプラッターオタク。キャ〜、気持ち悪〜い、だの、やっだー、コア〜い、と叫ぶ普通の女の子を横目に、オッスゴイ、ウマイなーあのメイク、とスプラッタームービーを見まくる、白鳥ジュンです。

森田先輩、シミュレーション論もいいけれど、それだけじゃあこのプロデュースは語れません。やっぱりここは、モンスター大好きの私が登場しなければいけないようですね。ウン。

ということで、再度プロデュースのレビューなのだ。

ゲームの詳しいことは、森田先輩が10月号で紹介してるんだけど、もう一度おさらいしておくと――、同じグループなのに誰も僕のことわかってくれない。それにあの子が好きなのに僕には冷たいし、もう他の3人なんて嫌いだー!! と暗くイジけてる男、それがゲームの主人公(プレイヤー)だ。この男にモンスターを操る力を与える奴がいた(これが誰かはゲームのラストでわかるので、今はヒミツ)。とにかく仲間に仕返しができるチャンスとばかり、男は3人を恐ろしい目にあわせて屋敷の最上階へ追いつめることにした。と、ここからプロデュースは始まる。

ホラ、まずこの暗い設定がよいでしょう。イジけちゃった男が仕返しする、なんて設定はそれだけでムード満点。ほとんど逆ウラミの世界だもんね。

で、プレイヤーは30匹のモンスターをウマイこと配置して、3人を上へ上へと追いつめるわけだ。これがムズカシイ。3人が歩くだろう道筋を推理して、その行く先々にタイミングよくモンスターを出現させないといけない。必要以上に恐怖を与えると、心臓が青くなって血を吐いて死んでしまってゲームオーバー。3人に出口から外へ出られてしまっても、これまたエンド。

出口に行かせず、ウマイことモンスターを出現させ、階段もしくはエレベーターに追いつめる、というゲームなわけ。モンスターは一度に8匹しか出せないから、よ〜く考えねば。

こっちへ行くからここに5分後10分間ほどこいつを出現させてっと、あれ反対に曲がっちゃった。あ、逃げられた。今度こそ……ゲッ、殺しちゃったよ、オットー、反撃された、あーあ。

ふー、なんてムズカシイんだ。そういえばシミュレーションがわりと得意な森田先輩でさえ苦労していたっけ。シミュレーションってなあに、の私がおいそれとクリアーできるはずはなかった。普通なら途中でやめてるとこだ。

が一、やめるどころか夢中になって、3人を追いつめていたのです。それはどうしてか？ 答えは簡単。

モンスターがよいんだよね。リアルで不気味で気色悪くって、もう最高。それに30匹ともみ〜んなキュート。自分の首を手にブラさげてるお茶目なデュラハンとか、ネェネェこれ見て、と内臓を見せるヒョーキンなジュドロ。

ホ〜ラ、かわいい部下たち紹介

ホフマン


⬆この子はとってもかあいそーなのだ。生を受けたにもかかわらず、この世に生まれることができなかった魂のモンスター。涙なくしては語れません。ヨシヨシ、思う存分に怖がらせていいからね、頑張るんだよ。

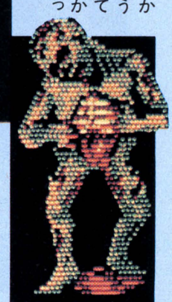
⬇人間の背中に卵を産みつけるなんて、ちゃっかりしてるモンスターだ。目がないのに、よく人間かどーかなんてわかるなぁ。間違って仲間のモンスターに産みつけちゃったら、どーするんでしょう。


ウガルダ

マダネイト


⬆30匹のモンスターの中では、強〜い部類に属するタノモシ〜いマダネイト。でもその生いたちは、やっぱりかわいそう。魔女裁判で無実なのに火あぶりされちゃったんだって。みんな悲しい過去を持ってるんだね。

⬇「ネェネェ、僕ってどーして骨しかないの？ 見てみてよー。あっそうか、内臓はみ〜んな下に落っこちてるんだー」。大丈夫、拾ってあげるからネ。「でも、一度外に出た腸とかって、また中に戻せるのかなぁ？」。


ジュドロ

ムードがたっぷりの3D化！





とってもプロデュースが気にいったので、ログインの表紙でおなじみ、謎のドイツ人ケンツ・キンダー氏の協力を得て、プロデュース世界を３Ｄ化してみた。本当は３人なんだけど、そこはおまけで４人の犠牲者を用意して、どうですこの出来ばえ、なかなか恐怖してるでしょう。夕陽の具合なんか、カメラマンのアイアンマン水科の苦労のおかげで、ホレボレしちゃう自画自賛。え？　なんかドラミちゃんがいるみたい？　気のせい、気のせいですよ。

たんなるデカい顔のダイガンもユーモアたっぷりだし、ヘビなのかナメクジなのかわかんないネロフもステキ。もう30匹全部を紹介しちゃいたいな（でもそれは無理だから、８匹をご紹介）。色使いもウマイし、いやーモンスターを見てるだけでも飽きないのだ。

おまけに出現の仕方が凝っている。中央から上下に分かれて現われたり、霧のようにモヤモヤっと現われたり、と８パターンあって、このモンスターはこの方法がいいな、なんてひとりひとり考えるのが楽しい。

それに、いつもモンスターに攻撃されるRPGと違って、自分がモンスターのボスなんて、気分いいじゃない。みんなけなげに命令のとおりに動いてくれるしさ、グロテスクなモンスターにだって愛着がわいちゃうってのが人情。こんなによく働いてくれるのに、外見だけで差別してはいけないと思うのだ。

まぁ、ゲームのムードが暗いのは確かだけど、ホラーやスプラッターが明かるいってのは、反対に怖いもんだしね。だって、暗～いところにコア～いモンスター、これは１＋１＝２みたいに普通のこと。明かるいところにモンスターなんて、ギャグじゃなければ、ゾゾゾーとするよ。

そういう意味では、このプロデュースって、ノーマルすぎるほどノーマルなゲームなのだ。暗い性格の主人公に、暗い舞台。BGMだってドックンドックンという心臓の音、といたってシンプル。そこに、色もケバケバしく気持ち悪いモンスターが出現、やっぱ、こうでなくちゃいけない。

なにしろ中途半端じゃないのがよいのです。変にモンスターに愛嬌があったりすると（ま、不気味なら不気味なほど、ステキ、と思う私のようなのはちょっと置いといて――）、すべてがオジャン。せっかくの設定が死んでしまうことになって、もったいない。

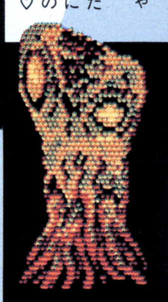
ビジュアルもモンスターも設定もBGMもムードも、凝りに凝っていて、そのうえゲーム自体もウンウン考えちゃうほどにムズカシイ。これって本当に、よくできてる。まだ３階までしかクリアーできてないけど、とっても楽しくプレイできるゲームなのだ。

ドッペル



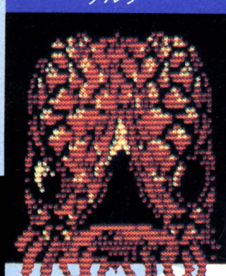
⬆パワーが39ポイントと、最高値を持つモンスターだ。性格もモンスターらしくってインケン。人を襲うときの得意なパターンは、後ろから。でもこのゲームに、背後からの攻撃パターンはないんだよね。残念でした。

⬇ほとんど何も考えてないんじゃないか、と思われるヘドリア君。モンスターになる前は、ヘドロだそうだ。ヘドロってモンスターになると、やっぱり人間をウラむのかなー。ナマコみたいでステキ♡

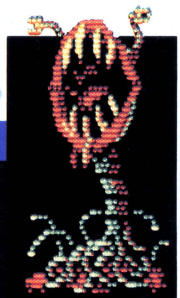


ヘドリア

ウルク

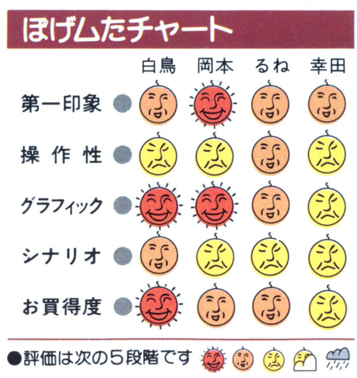


⬆とてもそうは見えないけど、肉のかたまりのモンスター。どっちかっていうと、顔は魚を前から見たところに似てる気がする。口をパクパクしてるのも、金魚みたいだしね。おまけに足は、タコかイカ。やっぱ魚だよ。



ギーム

⬆まったくパワーがなくて30匹の中では一番弱いギーム。だからなんとなく、同情しちゃう。この子だけ植物で、みんなから仲間はずれにされてるのだ。だから配置するときも、あんまり無理をさせず、ちょっと顔を出すくらいにしてあげようっと。



とぼけていても中身はハード 愛すべきB級ゲーム

渡辺るね

闘氣王

東京を舞台にした、一風かわったストーリーが楽しめる『闘氣王』。原宿、青山、六本木──都内のプレイゾーンが目白押し。ちょっと見には軽い感じのゲームだが、実体はなかなかどうして。コイツはけっこう手強いぞ！

おうっ！　みんな、久しぶり。元気かな。ゴージャスな夏休みを送ってしまった、渡辺るねどえーす。今回は文章量が異様に少ない。よってムダ話はいっさいなし。さっそく本題に入ろう。

この闘氣王は、スタークラフトのオリジナルアクションRPG。その昔、上海(今流行してるヤツじゃないよ)とか九龍島という名のゲームがあったんだけど、闘氣王はその2本と同じシリーズに属するもの。過去2作では、ジェイミー・スターが主役だったけど、今回の主役はキミ！　キミだぜ！

舞台は西暦2077年の東京。闘氣王と名乗る悪者をやっつけるのが、キミの役目だ。ここまで書けばもうわかったよね。闘氣王、とうきおう、とうきぉう、とうきょぉう、とうきょう、東京……。

羽田空港からスタートして、浜松町、原宿、表参道、青山といった東京名所が顔を出す。実在するお店や建物が、ゲーム中にバシバシ登場。青山には、アスキーやログイン編集部まで登場するサービスぶりだ。

道中、敵を倒して経験値をためレベルアップ、仲間がいればゾロゾロひきつれて、アイテムを見つければ拾って、とゆ一作業が続く。文字にするとカンタンだけど、これがとっても大変。

ひとつの街で何かやり残すと、まず次の街へは行けない。行ける場合もあるが、十中八九、どこかでつまずいちゃうんだよね。手順重視型というか、解き方の順番を間違えると非常にキツイ。

マップだって、おそろしく広い。はじめのうちは、〝狭い日本、そんなに急いでどこへ行く〟的気分でプレイしてた

竹下通りは、いつも賑やか

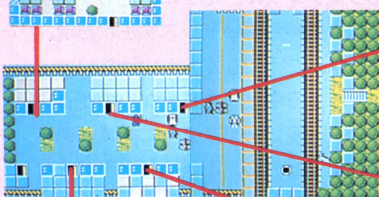
原宿駅から、竹下通りに潜入する。襲いかかってくる女子高生を倒して、鉄アレイを手に入れよう。ここで紹介しているほかに、竹下通りにはまだまだ奥がある。その謎を解くカギは、表参道にあるぞ。

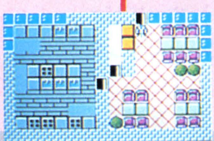


⬅竹下通りにある喫茶店。大昔よく見かけた純喫茶、という雰囲気ですな。骨休めに寄ってみてもいいね。

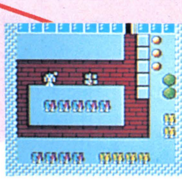


⬆何年か前にブームになったセーラーズ。まだあったのねーん。

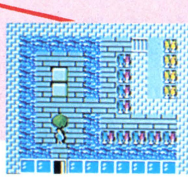




⬅九段から消えたと思ったら、こんなところにいたのね。アジャンタ竹下店。



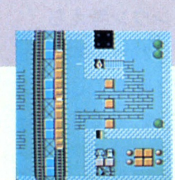
⬅ニコル。ニコルクラブはカワイイけど、ニコルはキライです。



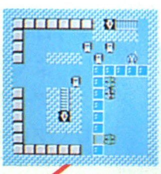
⬅メルローズ。本来は大人の女のための服なのに、最近は高校生が着てるのよね。

おとなの街、表参道なのだっ!

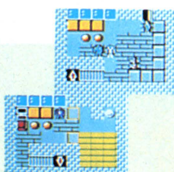
ハウスマヌカンやエディター、アーキテクトなど、カタカナ職業の敵が多い。キディランドでは、ラジコンバギー、ファミコンなどが仲間になってくれる。ひとりで戦おうとはせずに、必ず誰か、仲間に加えること。この街で手に入るロープは必需品。



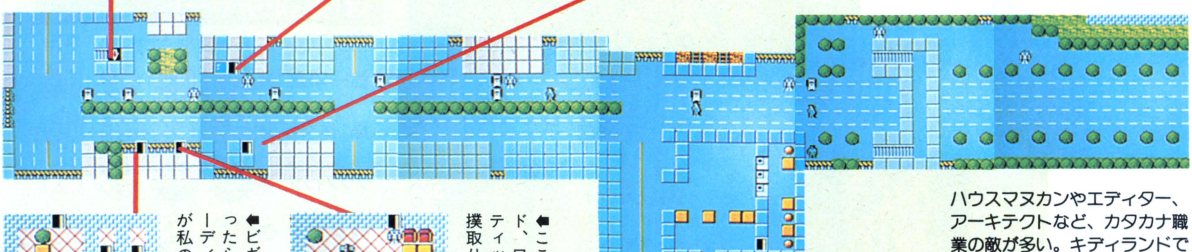
⬅地下鉄表参道駅。ここから地下鉄に乗ると、半蔵門に行けます。乗り遅れずに。



⬅みんなが知ってるキディランド。仲間が見つかる場所だから、必ず立ち寄ろう。



⬅表参道派出所。牢屋にいるシャブ漬けの男を助けると、いいことがあるよ。





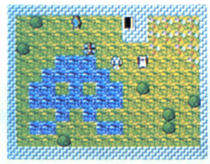
⬅ビギ。社会人になったらビギの服でコーディネートするのが私の夢だった……。



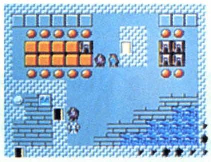
⬅ここもDCブランド、ワイズです。ブティックの中に、相撲取りがいるのよね。

SOFTLOG REVIEW

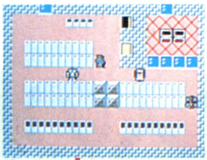
南青山には、アスキーやログインも



⬆アスキー屋上。闘将をやっつけると、アイテムが出現！



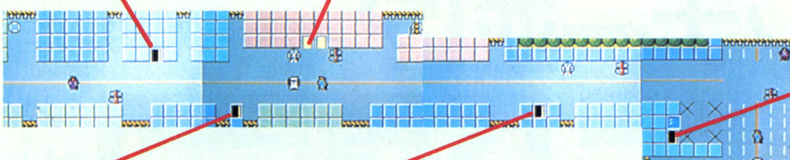
⬆地下に行くと、初代社長と初代会長が。ウラミをこめて倒せ。



⬆アスキービル3階。ここであることをすると、地下へ行ける。



⬆ハイッ、ログイン編集部の3階。右上にいる少女は、私がモデルだそうです。

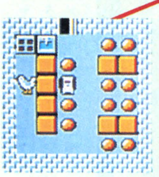




⬆車がいないガソリンスタンド。VISAカードが手に入るぞ。



⬆青山ケンネル7号店。このお店って、何時間いても楽しいのよね。大好き！



⬆ハトが店番する焼き鳥屋だ。仲間に入れて、と言ってくるけど、どうする？

ガソリンスタンドでVISAカードを拾い、アスキービルへ。屋上にいる闘将（闘氣王の部下）は、なんとしてでも倒すべし！　がんばろう。

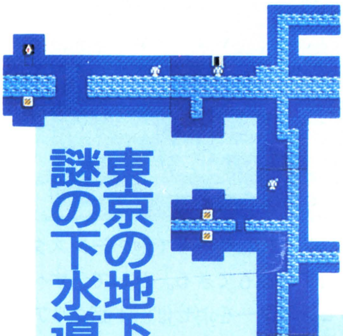
けど、それはとんでもない考えだった。思わずSOSしたら、スタクラの山口さんいわく「六本木や東京タワーには行きました？」ですって。えー、そんなのどこにあるの？　行き方が悪いのかなあ。広いだけのマップじゃなさそう。

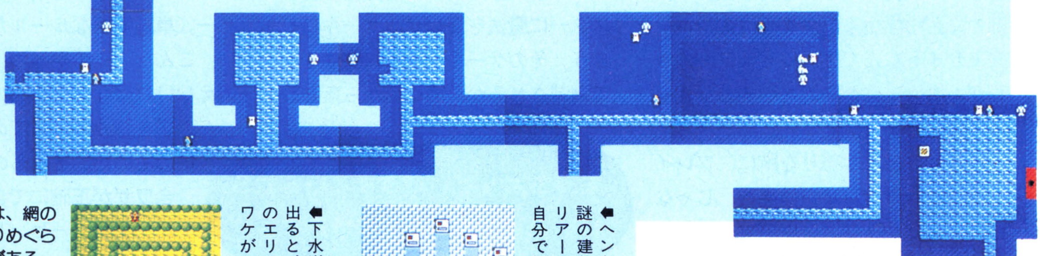
でもね、ひとつの局面を打破すると、新たな展開が開けてくる。これは快感。想像していたのと全然違って、本気で取り組まないとクリアーできない。このことを知ってしまったからには、もうやるっきゃないぜ！

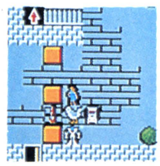
パーティー全員を、好きなように動かせるのも闘氣王のおもしろさのひとつ。たとえば、自分は原宿にいて、ほかの仲間は青山に行かせる、なんてことを同時進行で行なえるのだ。

最近の派手さばかりが前面に出たゲームにはない、とぼけた味が何ともいえない。リアルなようでちっともリアルでないシチュエーション、見た目の割にはハードなシナリオ、本当に妙なゲームだ。やればやるほど、のめり込んじゃうんだよね。「愛すべきB級ゲーム」といった趣で、このおもしろさはわかる人にしかわからない!?

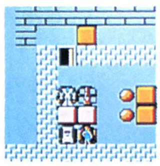
東京の地下には、謎の下水道が……







⬆仲間が増えたら、敵を袋だたきにする。キタナイ手かなあ。

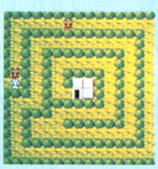


⬆電車待ちの間は、絶好の休息タイム。イスに腰かけて、だんらん、だんらん。

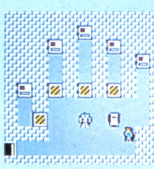


⬆なぜかブティックに相撲取りが。ごっつぁんって笑える。本当にとぼけてるの。

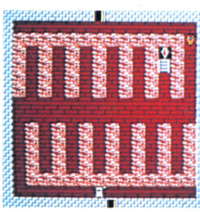
東京の地下には、網の目のようにはりめぐらされた下水道がある。下水道でしかつながっていない地域もあるから、出入り口を見つけたら探索しておくこと。

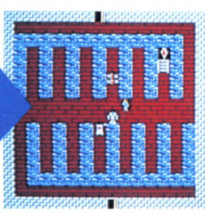


⬆下水道から地上に出ると、原宿駅の謎のエリアが現われる。ワケがわからないよ。

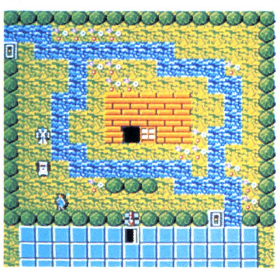


⬆ヘンな機械が並ぶ、謎の建物。ここのクリアーのしかたは、自分で探っておくれ。





⬆くさーい下水処理場。でも、この臭気をキレイにする方法が、ひとつだけある。ほら、ね!!

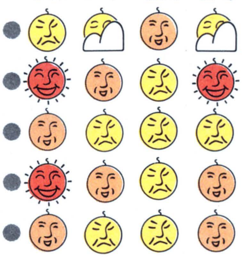


⬆下水処理場の先は、美しい花園。ここにも闘将が隠れているのだ。

ほげムたチャート

るね　ルーク　森田　宮崎

第一印象
操作性
グラフィック
シナリオ
お買得度



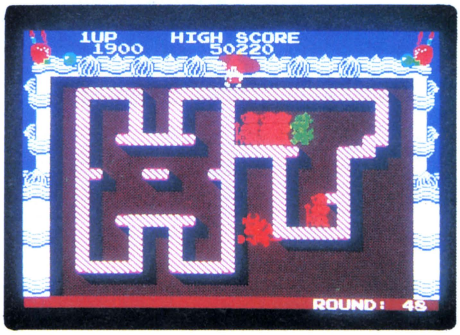
●評価は次の5段階です

このゲームバランスの良さはロードランナー並!?

森田建作

フェアリーランド

主人公は、小さな魔法使いの女の子。内容はパズル型のアクション。『フェアリーランド』は、まるで森田建作のイメージに似合わない。が、プレイしてみると心証がガラッと変わっちまった。とにかく、前半と後半がまるで違う、男・森田建作のわがままレビューを読んでくれ!!



⬅ウジャウジャと歩き回っている(?)モンスターをケーキに変えてやっつけるのだ。なかなかメルヘンじゃないか!!



オッス、森田建作だ。秋の夜長は、ゲームプレイに最適の時季だ（毎年同じことを言っているような気がする)。そんな、ゲーマーにうれしいこの時季にオレが選んだ、もとい〝割り当てられた〞のが、パズル型アクションゲーム『フェアリーランド』だ。

オレはこのソフトを、選択の余地なく手渡されたとき、怒りを覚えたね。このすぐ横にある写真がゲームの主人公なんだぜ！　ゲームの設定も、「悪の大トカゲ〝ドラコリスク〞の魔力によって荒廃したアルファルファ王国を再建するため、王女トレミーは旅立ったのです」といった口調で書かれている。しかも、王女ったって写真のとおり、ほとんど小学生！　おまえはミンキーモモか！　なんで硬派レビュアーのオレが、こういうゲームを担当しなきゃならんのだ！

とまぁ、そんな怒りを胸に、プレイし始めたわけだ。オレは男だ、じゃない、プロだからな（ブツブツ……)。

そして、小1時間もプレイしたころから、だいぶ評価が変わってきた（それまではたんに先入観だけ。評価なんてものじゃないが)。「なかなか楽しい」。

さらに1時間。

「おお、すごいじゃないか！」

そう、かなりイカスんだ、コイツ。

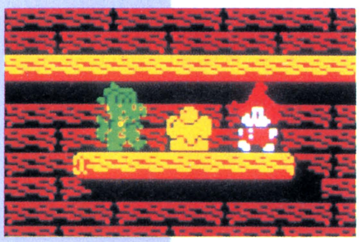
フェアリーランドは、パズル型のアクションゲームで、しかも面クリ型。プレイヤーはトレミーを操作し、モンスターに魔法を浴びせ、ケーキにしちまう。そのケーキにさらに魔法をかけて消滅させるか、高い所から落として消す。落としたケーキで他のモンスターを消すこともできる。そして、すべてのモンスターを消せば、1面クリアー。単純明解なルールだ。

こんな、敵のやっつけ方のほかに覚えなければならないのは、敵モンスターの頭を踏み台にしてのジャンプくらいのものだ。それらの基本ワザや複合ワザが正確にできれば、全面クリアーは50パーセント（くらい）は成ったといえよう。





⬅⬇面のデザインは多彩。隠しコマンドでパスワードが取れ、好きな面をプレイできるし、コンティニューも備えているぞ。



⬆トレミーが魔法を浴びせれば、モンスターはケーキに変わっちまうんだな、これが。

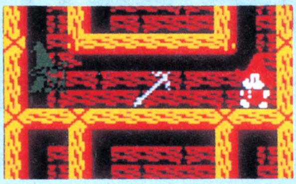


⬆〝GAME OVER〞と表示している間にジョイスティックを左に倒すと、クマがヒントをくれる。この場合は、ほんの数面でのメッセージだ。



⬆写真の下のほうにいるウォームは、トレミーもモンスターも区別なく、口から糸を吐いてからめとろうとするぞ！

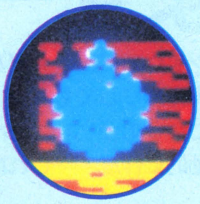
アイテムも豊富で楽しい！



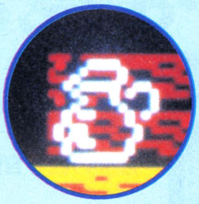
■ゲームを進めていくと、ときどきフッとアイテムが現われる。どのアイテムもトレミーにとっては便利なものばかりだから、余裕があるときには必ず手に入れたい。



●シルバーセプター
トレミーが放つ魔法の飛距離を、一定の時間だけ2倍にしてくれる。



●ミスティカルオーブ
一定時間、歩くたびにスコアが加算されていく。



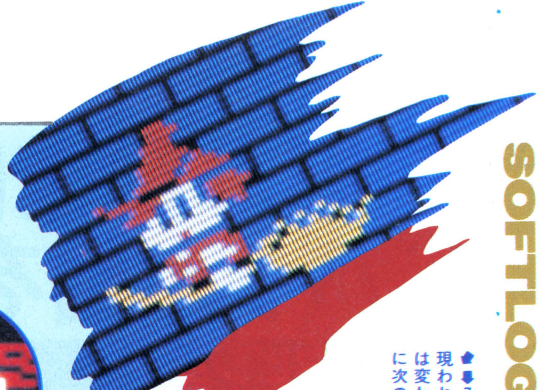
●ホーリーウォーター
その効用は明らかにされていないが、有用なものであることは確かだ。



●クリスタルリング
画面に表わされないあるパラメータの数値を上げる、かもしれない……。



●マジックスタッフ
一定時間、モンスターのスピードが遅くなる。このときを逃すな！







⬆⬇7面クリアーするごとに現われるアニメーション。絵は変わらないが、メッセージに次の面でのアドバイスが。

全面クリアーの条件、残り50パーセント。これはパズル型アクションのパズル部分の解法を限られた時間内に見いだす力、観察力と判断力にゆだねられるだろう。そして、これらの力の優劣と根気が、フェアリーランドを十分に楽しめるかどうかの重要なポイントとなるのだ。

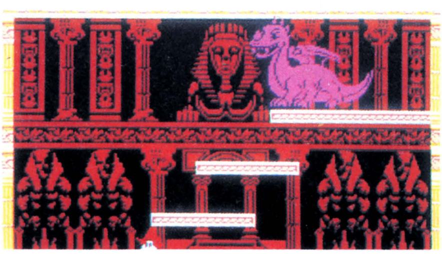
なぜなら、このゲームは〝パズル型〟アクションゲームであり、さらに登場するモンスターの行動パターンと配置が、論理的かつじつに巧妙になされているからだ!!

行動パターン（プレイヤーキャラを追いかけるアルゴリズム）が論理的、ということは、敵を引きつけておいてうんぬん、ということができる、または必要だということ。配置が巧妙だということは、簡単にやっつけられそうなヤツにかぎって、やっつける前に踏み台にしなきゃならんとか、ほかのモンスターの前に(ケーキにした後)落とす必要があるなどのヒッカケが隠されているということ。

そんな敵モンスターのクセをつかみ、面に仕掛けられたワナを見破り、自分で立てた面クリルートを正確にトレースする。プログラマーとプレイヤーの頭と指先の勝負。それがパズル型アクションの醍醐味だ。ヘンに意地悪でも、また簡単すぎても、プレイヤーのヤル気はスポイルされてしまう。ギリギリのラインで両者をバランスさせる。そのバランスが、1面から99面まで、フェアリーランドは､すこぶるいいのだ！

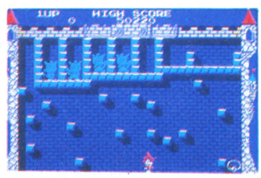
こんなゲームバランスの良さ、楽しさは、パズル型アクションゲームでは､『ロードランナー』以来､お目にかかってない(とまで言うとホメ過ぎか!?)。『ドラスレⅤ』や『魔城伝説Ⅱ』などのパズル型に比べハデさはないが、楽しさでは負けていない。TOP30などのランクに惑わされず、諸君自身でプレイし、正当な評価を与えてほしい。

最後にひと言。初めに文句を並べたが、事ここに至っては、潔く､「それらはオレの先入観であった」と認めよう。



⬆99面にドラコリスク登場！　だがコンティニューやパスワードを使っていると、真のエンディングは見られない。







⬆⬇75面は普通に考えても解けない。そこで、アイテム（この場合は、星を降らせてモンスターをやっつけるスターティアラ）の出現を待ち、恩恵にあずかるわけだ。

ほげムたチャート



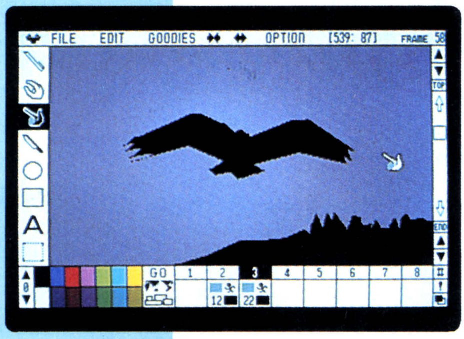
●評価は次の5段階です

流暢な動きに、潜在的才能がドバッと目を覚ます

岡本太朗

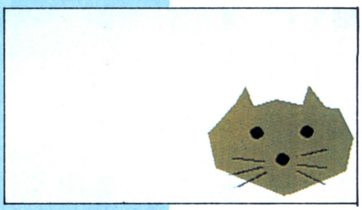
ファンタビジョン

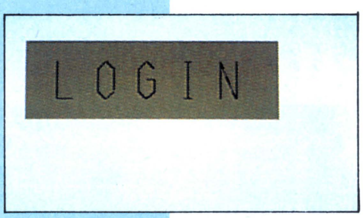
アニメーションを作るには、大変な労力がいる。その労力の大半をパソコンに肩代わりしてもらい、安直にアニメーションを楽しんでしまおうというのが『ファンタビジョン』だ。2枚の絵を描けば間の絵を自動的に作成――これは、感動以外の何物でもない。



⬅画面左側に、絵を描くためのツールのアイコンを表示。描いた絵の色は、その左にあるカラーパレットから選ぶ。パレットは全部で140種類。その右側の〝GO〟にカーソルを合わせてマウスの左ボタンをクリックすると、アニメーションスタートだ。さらには右側にはフレーム内のオブジェクトの状態が示され、画面右側の矢印でフレーム間の移動を行なう。

数枚の絵を描く





⬆いろいろなツールを使って絵を描くが、最低2枚描けばアニメーションができてしまうところが、ファンタビジョンの賢さ。トゥイーニング機能で、間の絵を自動的に作ってくれるのだ。2枚の絵はどんな形でもいい。形が違うほどおもしろい動きになるが、大きさや場所を変えるだけでも、十分に楽しめる。

2年近く前のことだったろうか。私は、つくづくAppleIIが欲しいなー、と思ったものである。ゲームはたくさんある、音楽のソフトもある、グラフィックやアニメーションのツールもある、とにかく欲しいソフトはなんでもある。この1台があれば私の人生は変わるに違いない、そう確信したのだ。

だが、国産パソコンに比べてAppleIIは高い。ソフトも割高。おまけに、マニュアルのたぐいはすべて英語だ。あまりに、私にとって不利すぎる。そこでAppleII購入は断念したわけであるが、最後まで悩む原因になったのが、『ファンタビジョン』だった。

なんだー、このソフトはぁ!! これはスゴイぞ、楽しいぞ。しかもしっかり芸術してる。と、私を奈落の底に転落させて、それでもはい上がる情熱を与えてくれたのが、ファンタビジョンだった。なにしろ、「これがインビットウィーン機能だ！」である。'86年2月号のアニメーション特集の紹介記事を覚えている読者も多いだろうが、簡単にアニメーションを作れてしまうのだ。

ふつうアニメーションを作るには、1秒間に何コマもの絵を描かなくてはならない。スムースな動きにするには、それだけたくさんのコマ数が必要だ。となると、並の人間は簡単にアニメーションなど作れない。が、ファンタビジョンなら、誰でも簡単に、なのである。その秘密が〝インビットウィーン機能〟にある。

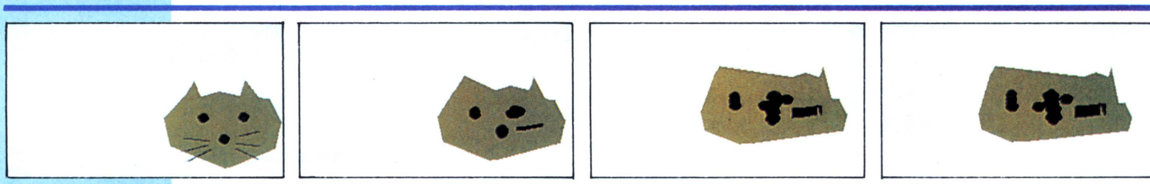
すなわち、大マカなコマさえ描いておけば、その間のコマはコンピュータが自動的に描いてくれる。だから、極端なことを言えば、絵を2枚描くだけで最小のアニメーションができるのだ。コンピュータってス・ゴ・イ、である。

その思い出深いソフトが、ブロダーバンドジャパンによってPC-9801に移植された。「やったぁ！」と歓声をあげて、このソフトの誕生を祝福したい。しかも、並の移植ではない。PC-9801版は、AppleII版に比べると、ホップステップジャンプと、3段跳びができるほど機能アップしているのである。

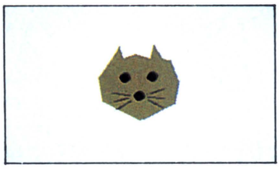
まず、インビットウィーンにかわって、〝トゥイーニング〟という新しい言葉が生まれた。これは、英語の辞書には載ってない造語である。意味は、インビットウィーンと同じだ。そして、

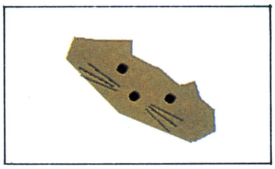
トゥイーニングで絵が動く

⬇たとえ間の形を作ってくれたとしても、動きがぎこちなくてはつまらない。ファンタビジョンでは、トランスフォーメーションという機能が初めの図形を次の図形にスムースに変形してくれるから、動きはとても滑らかだ。



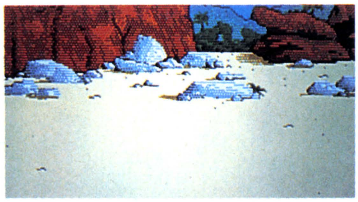
GOODIESはよい





➡描いた絵を変形してみたい、そんなとき便利なのが〝GOODIES〟。拡大・縮小、回転、斜めに傾けるリーン、上下左右の反転と上下につぶすスクァッシュの５つの機能がある。左の形を拡大して傾け、つぶすと右側のように。

アート・オブ・ウォーを背景に!



➡背景は専用のバックドロップ・エディタで描くが、アートマスター98/400、プリントショップ、さらにアート・オブ・ウォーの背景まで使えるのだ。

動きをさらにスムースにする〝トランスフォーメーション〟という機能も強力になった。ガンダムである(ン？)。

ファンタビジョンでは１画面分の絵を〝フレーム〟と呼び、98版ではメモリ容量にもよるが、最大999フレームまでのアニメーションが作れる。１フレーム内の絵は、基本的に複数の多角形を組み合わせて作ることになり、各多角形を〝オブジェクト〟と呼ぶ。１フレーム最大８オブジェクトである。そして、１オブジェクトは、最大32ポイントで構成される。

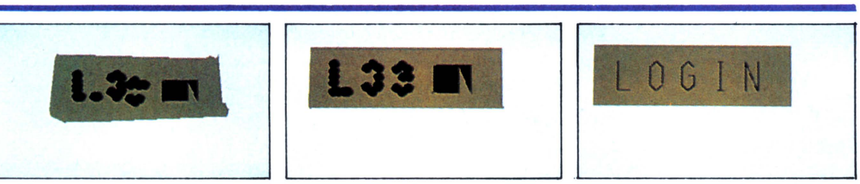
キーボードでも操作できるが、マウスがあったほうが操作性は断然上だ。ファンタビジョンにかぎらず、こうマウス対応のグラフィックツールが出てくると近い将来、マウス・アーティスト、あるいはマウサーなどと呼ばれる人たちも出てくるのではないか。よし、決めた。私が初代マウサーになる！

このソフトは、編集機能も優れている。このページに示してあるように、図形を修正するツールや、出来上がった図形を変形させる機能がいろいろあるのだ。それ以外にも、CUT、COPY、PASTEの機能を使えば、フレーム単位、オブジェクト単位での絵のカットやコピーができる。まだまだある。が、誌面の都合上、他の機能は省略させていただく。なにしろ、マニュアルはＡ４変形版で200ページ近くあるのだ。

アニメーションのモードも通常のモードのほかに、オブジェクトを点滅させるライトニング・モード、前のフレームのオブジェクトを残すトレース・モード、オブジェクトを背景として使うバックグラウンド・モードの全部で４種類。手を代え品を代え、さまざまなワザが使えるのである。

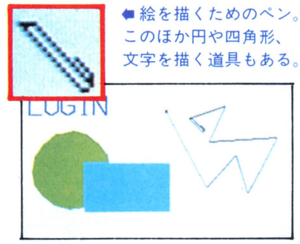
背景といえば、98版ファンタビジョンには背景専用の〝バックドロップ・エディタ〟というのまで付いている。このエディタは、単体でも商品になるのではないかと思うほど強力だ。ソフトの価格は24,800円と高めだが、それもしょーがないよな、と納得できないこともない。できればこのエディタはオプションにして、価格をもっと安くしてほしかった気もするが……。なお、アートマスター98/400やZ'sスタッフ、プリントショップで描いた絵、アート・オブ・ウォーの背景を、ファンタビジョンの背景に使うこともできる。

このソフトで作った作品を何かのコンテストに出展してみよう、と私は考えている。が、問題がひとつある。PC-9801を私は持っていない……ムム……。

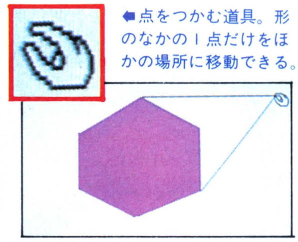


指でつまんで、ひきちぎり……ツールの数々

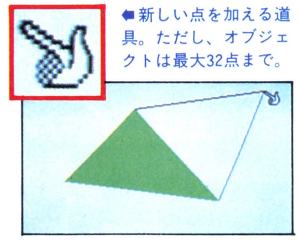
●１個１個のオブジェクトは、32点以内の多角形で描く。描いたあとで、余分な点を削ったりすることもできるのだ。



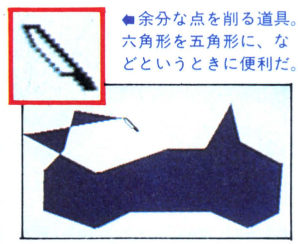
⬅絵を描くためのペン。このほか円や四角形、文字を描く道具もある。



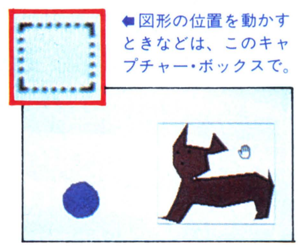
⬅点をつかむ道具。形のなかの１点だけをほかの場所に移動できる。



⬅新しい点を加える道具。ただし、オブジェクトは最大32点まで。



⬅余分な点を削る道具。六角形を五角形に、などというときに便利だ。



⬅図形の位置を動かすときなどは、このキャプチャー・ボックスで。

SOFTLOG REVIEW

ぽげムたチャート



もっと先の話をしよう。

クリエイティブワークステーションX68000。

既存のハードウェアの限界を、はからずも多くのユーザーに問いかける結果となったX68000の登場は、1976年、あのガレージファクトリ神話に始まったパソコン史に新たな文明を予感させる、エポックメイキングな衝撃でした。このマシンの持つ、金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスに象徴される異次元のアビリティ。そうした能力こそが、人間の創造性に応え得る16ビットの必然であったことは言うに及ばないことでしょう。アーティスティックユースにラボラトリーユースに、この最先端を使いこなしてください。もっと先の話が楽しめるはずです。ソフト環境もいよいよ動き始めました。

●実装密度を追求したフォルム一新のマンハッタンシェイプ●広くリニアなアドレス空間、68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット※の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記憶AD PCM●新開発マウス・トラックボール●1Mバイト5″FDD 2基搭載●X-BASIC、日本語ワードプロセッサ、グラディウス同梱

※最大表示エリア768×512ドット

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■MUSIC PRO-68K　CZ-213MS　標準価格18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■SOUND PRO-68K　CZ-214MS　標準価格15,800円

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■BUSINESS PRO-68K　CZ-212BS　標準価格68,000円

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有ツァイト)58,000円
●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」(株サムシンググッド)68,000円
●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)6,800円、「スペースハリアー」(電波新聞社)6,800円、「レリクス」(ボーステック株)7,200円

〈周辺機器も続々サポート〉●カラーイメージユニットCZ-6VT1 標準価格69,800円●15型カラーディスプレイCU-15M1 標準価格99,800円●1MB増設RAMボード(内蔵用)CZ-6BE1 標準価格35,000円●2MB増設RAMボードCZ-6BE2 標準価格79,800円●4MB増設RAMボードCZ-6BE4 標準価格138,000円●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格88,000円●GP-IBボードCZ-6BG1 標準価格59,800円●ユニバーサルI/OボードCZ-6BU1 標準価格39,800円

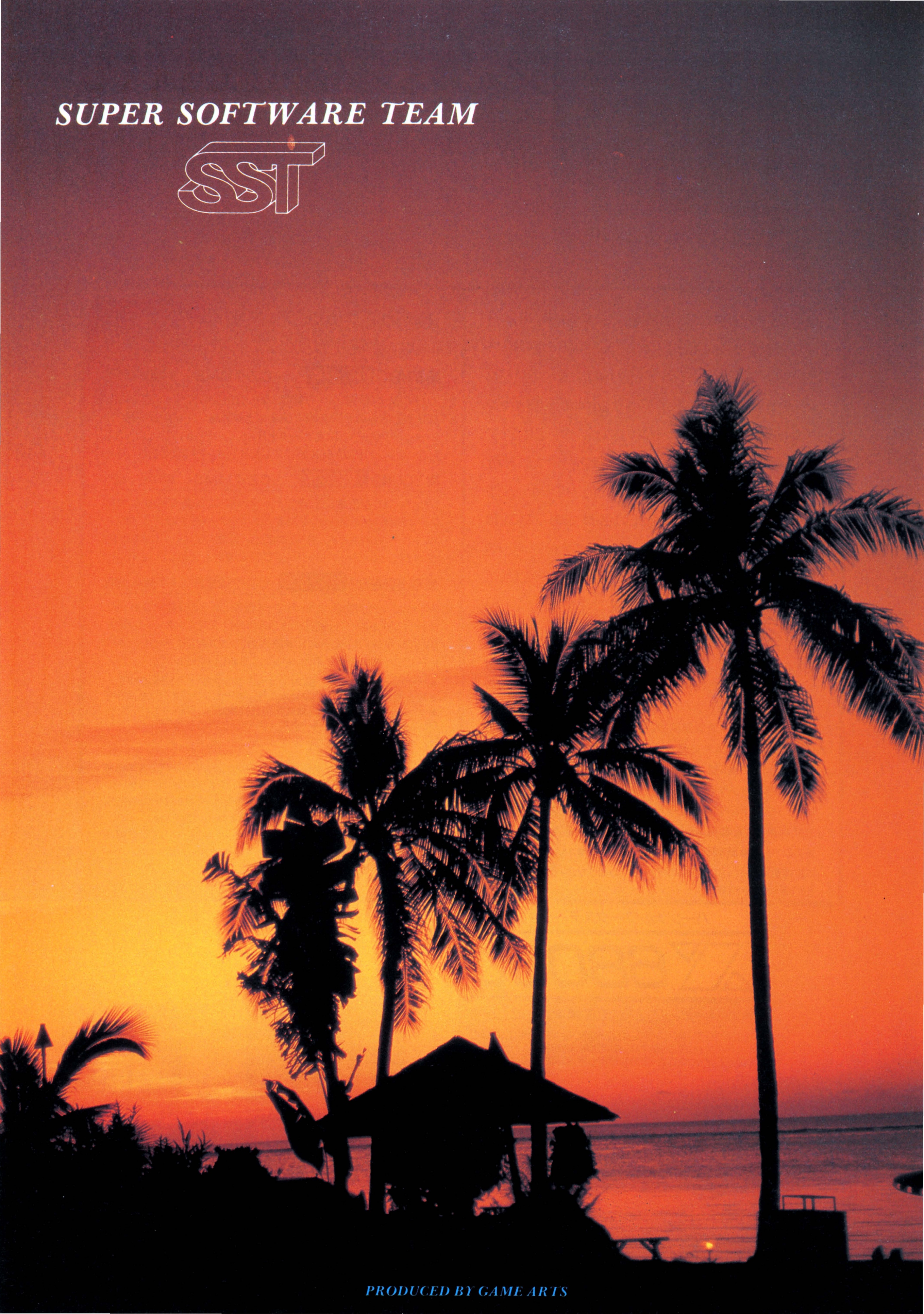
パーソナルワークステーション

X68000

●本体+キーボードCZ-600CE 標準価格 369,000円

●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格 129,800円
●チルトスタンドCZ-6ST1E 標準価格 5,800円
●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格 88,000円




SUPER SOFTWARE TEAM
PRODUCED BY GAME ARTS

GAME ARTS

好評発売中！

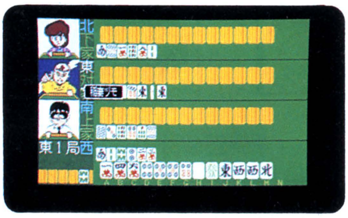
X1/turbo シリーズ
PC-8800シリーズ PC-88VA対応
5″2D 定価6,800円

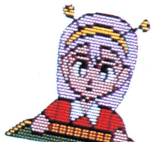
ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

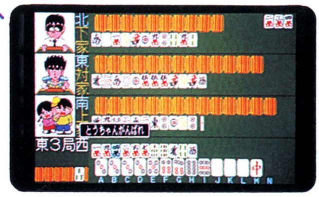
自己中心派

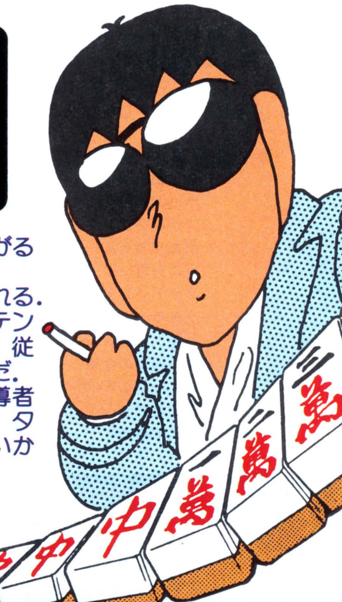
移植開発中！
MSX, PC-98, FM-7/77/AV シリーズ

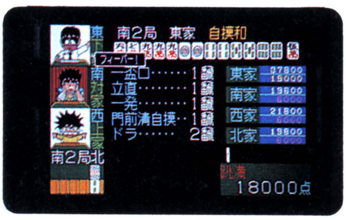


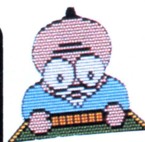












麻雀で勝つための基本といえば，まず自分があがること，そして絶対に相手には振り込まないことだ．
指導機能では，この２点を効果的に解説してくれる．すなわち，自分はどんな役を目指すべきか，誰がテンパイしているか，さらにどの牌が安全か，危険か，従って，何を切ればいいかを教えてくれると言う訳だ．
ただし，指導者によって考え方が違うから，指導者に頼っていれば勝てるってもんじゃない．例えば，タコ宮内の指導では，他人の捨て牌なんか見ていないから「オールツッパリ」という具合．
キャラクタの個性ある考え方を見て欲しいね！

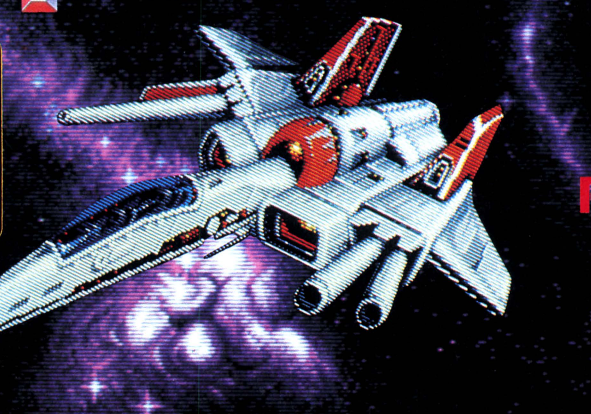
SILPHEED

シルフィード
SUPER DOGFIGHTER

近日発売！
FM77AV シリーズ
2ドライブ専用
3.5″2D 2枚組
定価6,800円

好評発売中！
PC-8801mkIISRシリーズ







- FM77 AVシリーズの論理演算機能を120%活かし，フルカラー3次元画像で毎秒15枚の高速書き換えを実現！
- スコア次第で，左右各5種類のウェポンを状況に応じてセレクト可能．隠されているパワーアイテムは10種類．
- FM音源3声，PSG 3声を利用したオリジナルBGMが全12曲．
- FM音源CSMモードによる音声合成を実現．
- 敵キャラクタは全部で45種類．攻撃パターンは60種類以上！
- 3.5″2D 2枚組を，容量737KBまで拡張しフル活用した全20面！
- デモ画面はAV版完全オリジナル．アナログRGBで微妙な色使いを表現．（アナログディスプレイが必要です．）
- ジョイスティック完全対応．
- 横山宏氏，末弥純氏のイラストで構成されたマニュアル付．

※写真は開発中のAV版デモ画面です．

・PC-88VAでは動作いたしません

麻雀ゲーム

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2 自称！強豪雀士編

11月上旬発売
PC-8800シリーズ
PC-88VA対応
定価6,800円

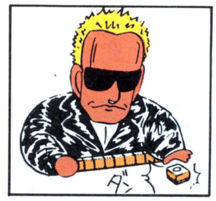


全自動の狼

☆新たに個性派キャラクタが12人追加され，『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の世界が広がりました．新しいキャラクタは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のキャラクタより一癖も二癖もある“自称！強豪雀士達”です．“技術のソニー君”や“勝ち過ぎの金蔵”などのスーパーキャラクタ達の実現のために思考ルーチンを改良し，読み合い中心の駆け引きある麻雀ゲームとして生まれ変わりました．



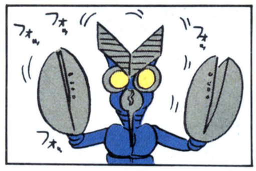
ブラックザンク



ヤーメネーター

・新たに用意された『自称！強豪雀士』達は以下の12人です．

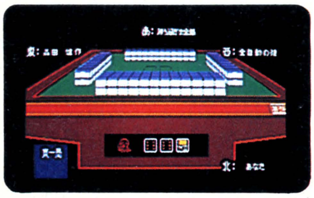
全自動の狼	必殺コンピュータ麻雀
ヤーメネーター	不死身のアンドロイド
ブラックザンク	患者よりタンヤオ，命より点棒
かおりちゃん	暴牌族所属つっぱり少女
ソニー君	ひとりぼっちのテクニシャン
バッドハンド	バッド配牌，バッドツモ
クララ	立てない少女・悲劇のヒロイン
ハルタン星人	ウラドラQ・謎の宇宙生物
勝ち過ぎの金蔵	強運・恐怖の配牌雀士
カリフォルニアレディー	肉体が武器！
森田健作	青春・一直線男
献血のお由紀	的確な血液型判断

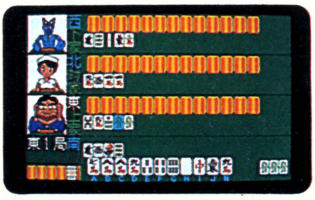


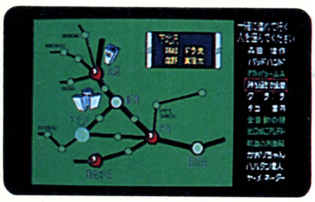
ハルタン星人

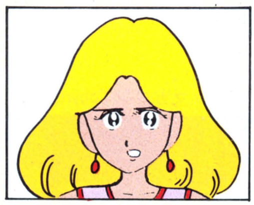


かおりちゃん

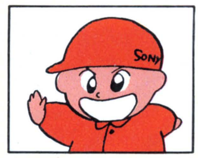








カリフォルニアレディー

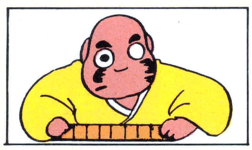


ソニー君

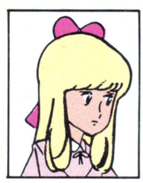
※写真は開発中のものです

★『自称！強豪雀士編』でのテーマは読み

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』ではツキありモードで戦った場合，ツモあがりが圧倒的に多くなっていましたが，『自称！強豪雀士編』ではツキあがりでもツモあがりが少なく，振り込みあがりが多いので，読み合いの駆け引きを楽しむことができます．



バッドハンド



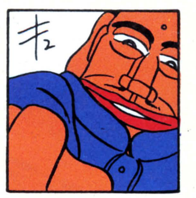
クララ

★グラフィックスも一新

今回は全自動卓をイメージしてグラフィックスをまとめました．LED 型のサイコロ振り，ゲーム中交互に使用される竹牌，青牌などリアルに再現し，より臨場感ある闘いが繰り広げられます．

★β牌，VHS 牌戦争を実現

〝ソニー君〞をメンツに加えると牌の大きさの違うβ牌と VHS 牌が混ざった形で現れ，その中で勝負をする特殊モードとなります．牌の大きさの違いに着目して，相手の牌姿を予想していくことにより，あなたの雀力が自然に強化されることを保証します．



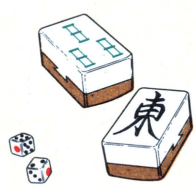
勝ち過ぎの金蔵



献血のお由紀

★『自己中心派1』，『自称！強豪雀士編』両方持っていると？…

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』とを組み合わせて遊ぶことも可能です．合計すると24人の自己中心派キャラクターで遊べるようになり，組み合わせによってよりドラマチックな麻雀を演出できます．さらに，２つを組み合わせた場合には『下北沢タコ討伐戦モード』を楽しむことができます．これはタコ軍団とアンチタコ軍団に分かれて，２人対２人のバトルロイヤルを行ない，下北沢を中心とした雀荘を制覇していくゲームです．単なる勝ち抜き戦とは違うチームプレーの難しさを味わってください．





森田　健作

＊『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』とを組み合わせて選ぶ場合はディスクドライブが２ドライブ必要となります．

●旧88は漢字ROMが必要です．・旧88／mkIIはNEC・FM音源ボード(PC-8801-11)がないとBGM、音声出力がお楽しみいただけません．
・NEC純正ドライブ以外で動作保障はいたしません．

GAME ARTS



★究極のアニメーション

各キャラクタの動きをより緻密に表現するために，個々のキャラクタに，それぞれ独自のルーチンを設計しました．これにより〝不用意に切りつけると分裂するスライム〞，〝洞窟の天井から突如襲いかかる吸血こうもり〞，〝喉を鳴らしながら跳ね回るトード（ひきがえるの化物）〞といった動作を実現しました．すべてのキャラクタが個性ある動きをするのは，まさに究極です．

12月上旬発売予定
PC-8801mkII SRシリーズ
PC-88VA対応
5″2D 2枚組 2ドライブ専用

★華麗な巨大キャラクタ

ゼラチノスキューブやドラゴンなどの巨大キャラクタは，SRでは限界の大きさとアニメ処理で，実現しました．いままでに見たことのない巨大で美しいグラフィックスと不気味な動きは見るものを圧倒し，感動さえ与えてしまいます．ゲームアーツスタッフの技術が誇る，巨大キャラクタとの対決はゲーマー必見のシーンといえるでしょう．



※写真は開発中の画面です．





★雰囲気を演出する音声合成とBGM

〝街で立ち寄った道具屋の娘の声〞や〝賢者の祈り〞などを音声合成で再現しました．思わずのめり込んでしまう不思議な雰囲気を演出します．定評あるBGMもファンタジーワールドを奏でます．

★快適な操作性と絶妙のプレイバランス

アクションゲームの基本ともいえる操作性を重視しています．思い通りの操作が可能だからこそ，様々な仕掛けが最高の効果を発揮てきるのです．もちろん，全体を通してのフレイバランスも充分に検討しました．感動のラストシーンまで，息をもつかせぬ面白さがフレーヤーを虜にして放しません．

GAME ARTS の新作が見れるぞ!!

NEC パソコンフェア '87

東京：10月29日(木)～31日(土)
AM10:00～PM5:00
会場・ホテルパシフィック1階宴会場

大阪：11月 6日(金)～ 7日(土)
AM10:00～PM5:00
会場・大阪城ホール　アリーナ

スピーディーな通信販売！

ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送！クロネコヤマトの宅急便であなたの家まで配達します。指定の銀行口座に代金を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また、現金書留も御利用いただけます。

■住友銀行世田谷支店　　普通口座579704

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136
ユーザーサポート　平日10時～5時

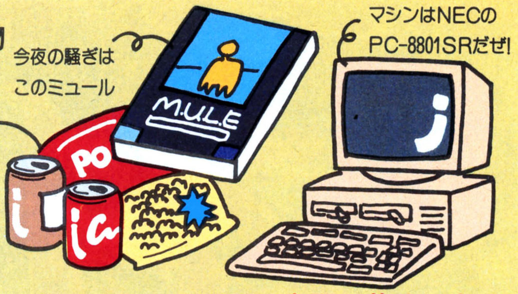
SST

STAC

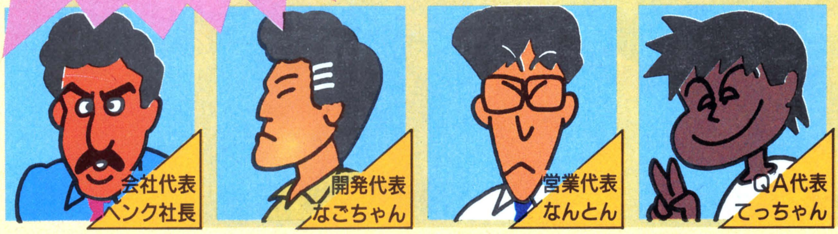
B.P.S.の金曜夜(フライデーナイト)は、マルチプレイヤーゲームで大騒ぎ！

この夜用意された物

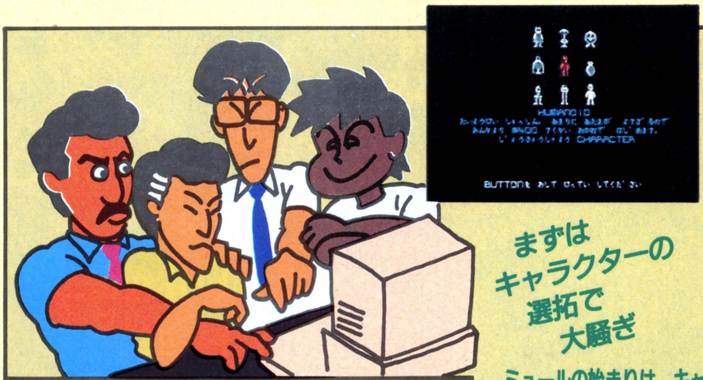
この手のゲームをワイワイやる時はビールにコーラポップコーンなんてのがよく似合う！



B.P.S.のお騒がせ人間が集まった！



仕事も終わり花金だというのにBPSの連中はモニターの前で大騒ぎ〃花金ならではのゲームを始めようとしてる。その名もミュール！魅力はなんたって4人でワイワイ遊べるところ。個性あふれる4人が集まればミュールパーティの始まりだ〃



メクトロン：突然変異によって生まれたロボットが進化した。コンピュータが選ぶキャラクター。

パッカー：シリコン星からやって来た。農業ミュールを作るのがうまいが、食物を食べてしまう。

スフィロイド：ロールドー陸からやって来た、丸い開拓者。とくに得意、不得意はない。

レギート：アフカニー草原からやって来た。足は地上頭は雲の中にある、おかしなキャラクター。

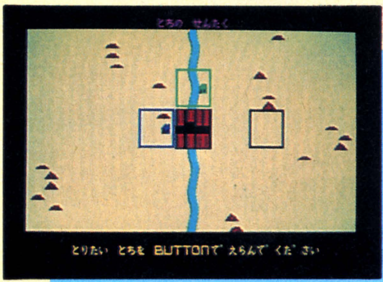
ゴルマー：ネカイト銀河からやってきた。新しい土地を見つけようと、頭を突き出している。

ボンゾイド：アームフル銀河からやって来た。山登りが好きで、よく山の途中にぶら下がっている。

ラッパー：ボイルドロップ銀河からやって来た。初心者向きのキャラクターで、所持金が$600多い。

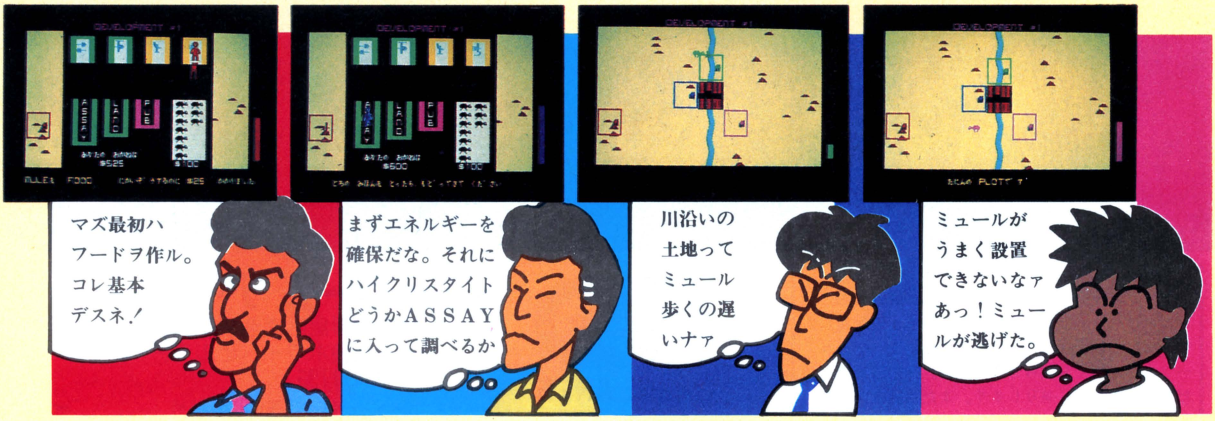
ヒューマノイド：地球からやって来た。彼等は頭が良いので、初めの所持金は他よりも$400少ない。

ミュールの始まりは、キャラクターの選択、そしてその後の土地配分が重要なポイントとなるのだ！



土地をとる時に2つの方法があります。クリスタイトで大儲けをしたい人は店の隣の土地を選びましょう。店の隣ならミュールを設置し、時間が余るので地質調査ができます。初心者や失敗したくない人は川沿いの土地が良いでしょう。理由は食料の収穫が多いからです。腹が減っては、いくさもできません。

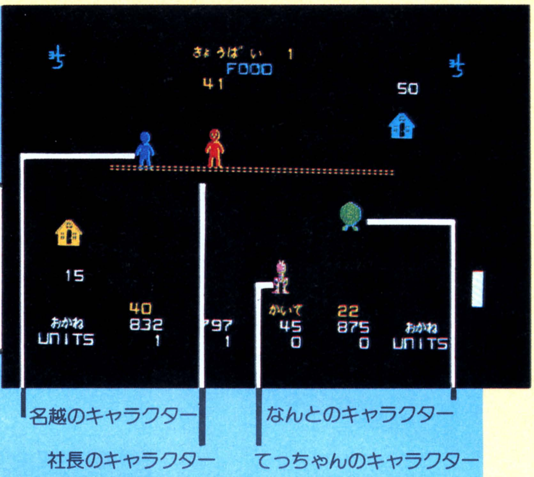




※君の土地でクリスタイトがどれだけ取れるか調査してくれる。ハイクリスタイトだと、たちまち一獲千金を狙えるぞ！

ミュールの最大の見せ場「オークション」。プレイヤーが買い手と売り手に分かれ、生産物を売買します。例えばフード（食べ物）が足りない時、すかさず買い手になり、余っている時は売り手になり、余っている分だけ売りましょう。これが基本です。写真のようにフードが余っていてもワザと買い手になり、買い占めるという作戦もありますが、ゲームを理解するまでやめておきましょう。



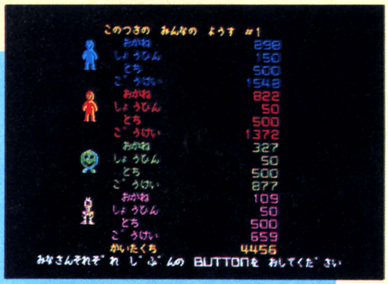


プログラマー名越のワンポイントレッスン

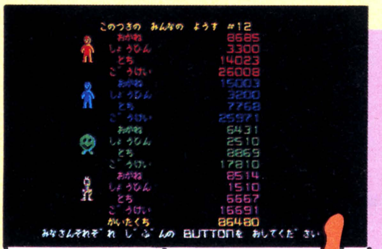


1ターンを終えて……





1ターンの仕事が終わると写真の様に結果が表示されます。たとえここでビリだったとしても気を落とさないでください。次のターンで土地をとる時は、優先的にとることができるのです。ですから現在一番になっている人もウカウカしていられませんよ。さあ残りの11ターンで勝利者となるのは誰か!?



結局、最後はスミソアを途中でクリスタイトの生産に変更したヘンク社長がファースト・ファウンダー（１番の開拓者）になりました。が、クリスタイトを生産すれば必ず１番になれるわけではありません。スミソアフード、エネルギーを生産してもチャンスはあります。他の3人のプレイヤーの生産のしかたやかけひきによって決まってきます。そこがこのミュールのおもしろいところでもあるのです！





ノヴェル・ウェアシリーズ

CHÁTTY／DOME
シャティ　ドーム

2作、近日発売

ラインナップ

ノヴェルウェアはストーリーがメイン。各ジャンルのプロの作家の先生方が、原作やシナリオを担当しています。

1：シャティ　ノヴェルウェアの為のオリジナル『シャティ』の原作者は、SFやゲームブックの翻訳で知られる鎌田三平さんです。『シャティ』は設定を遠い未来に置き、人々の愛や憎しみを鋭く描いた快作です。その緻密なストーリーに隠された秘密はプレイヤーを必ずや驚かすことでしょう。

2：ドーム　女流推理作家の第一人者、夏樹静子さんの近未来小説『ドーム』。核と人類に対する深い問題を投げかけます。今回のノヴェルウェア用には、この『ドーム』をPRする立場からみた設定となっています。

3：ソウル アンド ボディー　日本SF界の重鎮、矢野徹さんの書き下ろしです。記憶を失った男と意識を持ち始めたコンピューターの間で交わされる、ユーモアあふれる会話でストーリーが進行していきます。来春発売予定です。

ノヴェルウェア

ノヴェルウェアとは、小説とパーソナルコンピューターの新しい形の融合です。プレイヤーはひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて、自由に小説世界を動き回ることができます。そのひとつひとつの行動に対応すべく用意された文章データは実に20万字（原稿用紙700枚）におよびます。

シナリオについても、従来の謎とき中心のものから人物関係でプレイヤーを悩ませるものへと、確実な進化を遂げています。

そして、自分の行動を小説化してくれるノヴェルジェネレーターは、自分が主人公となった小説を読むという新たな楽しみをプレイヤーに与えるでしょう。

ノヴェルウェアは双方向小説の、ひとつの頂点といえるかもしれません。

ノヴェルジェネレーター

ノヴェルジェネレーターは、プレイヤーの行動に基ずき、完全な形の小説を創りあげる画期的なプログラムです。

それは、ただ単にいくつかの文章をつなぎあわせて出力するものではなく、文章のつながりや全体の構成をも考えて小説を創る、人工知能を持ったプログラムだということがいえます。

何度ゲームをプレイしてみても、ノヴェルジェネレーターの創り出す小説が、同じものになることはありません。

ゲームシステム

全体を通して、理不尽な部分を徹底的に排除したノヴェルウェアのゲームシステムは時間の流れを取り入れたことにより、昼夜の区別や曜日の違いなど、これまででは不可能だったリアルな環境の表現を可能にしました。

コマンド数も50を超え、プレイヤーのしたいことがほとんど全て行えます。コマンドを入力した際のメッセージも、「それはできません。」とか、「……という単語はありません。」などという、これまでよく見られた馬鹿らしいものが表示されることは決してありません。

また、プレイヤーの行動に関わらず、一方的に話が進んでいくなどということも勿論ありません。もし仮にプレイヤーが何も行動を起こさなければ、主人公は餓死してしまうか、そうでなければ時間だけが過ぎていって何らかの形で終わりを迎えます。結末は決して一つではありません。大きく分けただけで、5、6個の全く違うエンディングが用意されています。

より現実に近い……これがノヴェルウェアのゲームシステムです。



ノヴェルウェア仕様

対応機種　PC−8801SR／TR／FR／MR／FH／MH・VA
PC−9801全機種、SHARP X−1全機種
MZ−2500
FM−7(5′2D)、FM−77／AV
MSX2、X−68000(予定)

メディア		
	5′2D	3−5枚
	5′2DD	2−3枚
	3.5′2D	3−5枚
	3.5′2DD	2−3枚

グラフィック	60−120枚程度 イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度（原稿用紙500−700枚）
マルチウィンドウ	ユーザーが自由に設定可能。（ウィンドウのサイズ、位置等）
音楽	FM音源使用の曲が10−15曲

価格未定

SACOM
製作・発売元 システム・サコム　〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F
■ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL:03-635-5147　■ユーザーサポート……TEL:03-635-7609
■電話によるお問い合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

ドリームジャーニーへの片道切符

Euphory

ユーフォリー

新作









お・ま・た・せ君のX1へ!!

広大なマップと、たくさんの愉快なキャラクターたちが繰り広げるファンタジーワールド。ファルラムとラファールの兄妹が永遠の幸せを求めて旅を続けます。

旅の途中で出合う不思議な出来事や、心やさしい人々、危険な妖精達。

このソフトは単に敵を退治していくアクションゲームとは全く異った発想で作られたゲームです。しなやかな感性といつまでも変わらない子供心を持つあなたに、このドリームジャーニーの片道切符を進呈します。

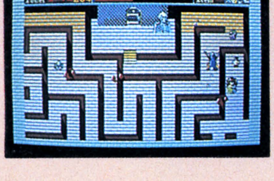
特長

1. 8重和音FM音源対応 2. 動きのスムーズさ 3. MAPの広さ 4. 枝分かれするストーリー
5. 水・陸・空の使い分け 6. 2人同時PLAY
●ファミコンのりのゲームだぜ// ●5-2Dディスク版1枚 ●シャープX1全機種対応

※上の画面写真は開発段階のものです。都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。

定価 6,800円

FM-7, 77シリーズ Märchen Veil I

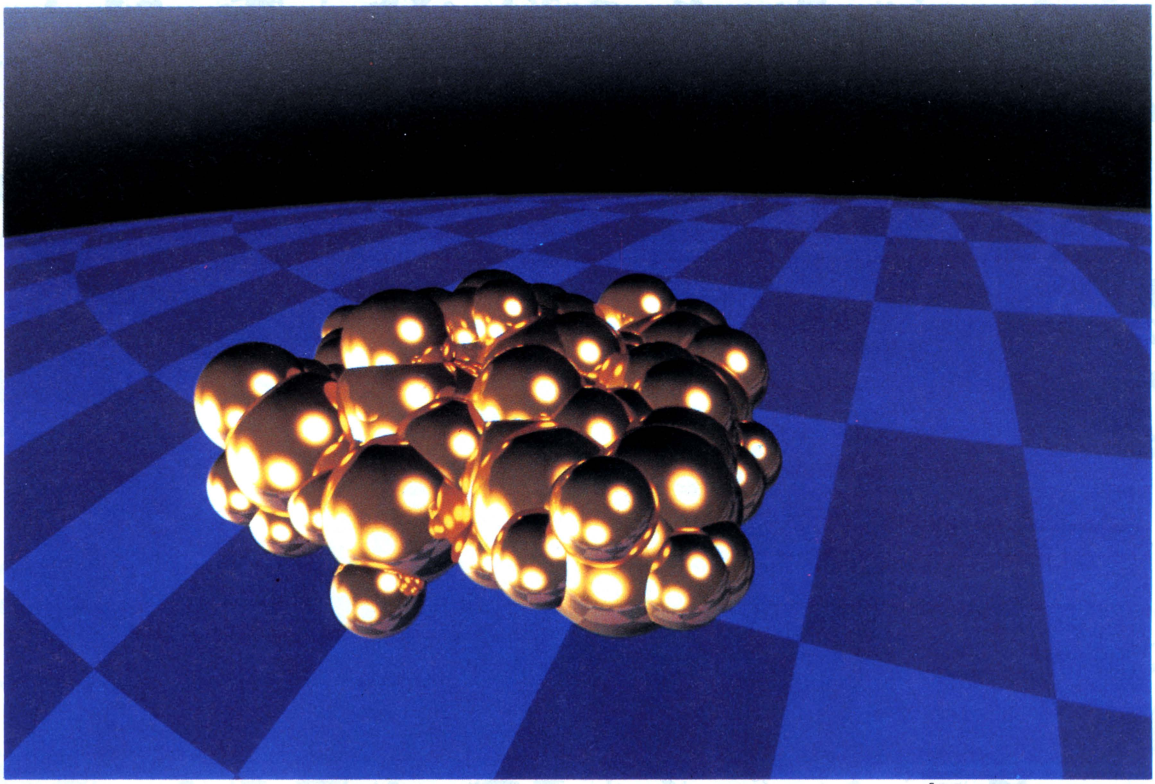


FM-7／77／77AV
5"ディスク版/3.5"ディスク版
定価7,900円
好評発売中

SACOM

製作・発売元 システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F
■ノヴェルウェアテレホンサービス…TEL：03-635-5147
■ユーザーサポート……………………TEL：03-635-7609
■電話によるお問い合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

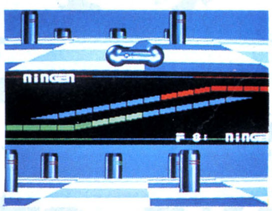
【D I R E S】
—g i g e r・l o o p—

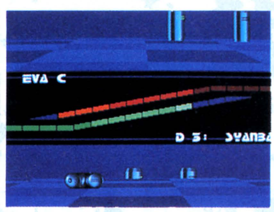


「CG:CAST SYSTEM 100」

あえて、究極のゲームと呼びたい。

どうして今までこんなゲームがなかったのだろう。人の思考力による戦略を楽しむゲーム。
しかも、ただボードの上をコマが行き交い、取り合う、という2次元的なものではなく、
コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドでの闘い。
それぞれが持ち駒を配置し、互いの駒を奪取する、3次元リアルタイムゲーム。
それが【DIRES】(ダイレス)——giger(ガイガー)・loop(ループ)——です。
駒の配置や取り方など、戦略が重要な要素となる思考型ゲームでありながら、
キミ自身が操作するキャラクターを上手に駒にぶつけないと
取れないというアクション性も盛り込まれています。
そのキャラクターはCG技術を最大限に活かして制作。素材感、形状など驚くほどリアルです。
また、対戦は人vs人、人vsコンピュータの他、
キミ自身の手で作り上げたコンピュータのプレイヤーとコンピュータを対戦させることができます。
【DIRES】(ダイレス)——giger(ガイガー)・loop(ループ)——は、ゲーム概念を超えた体験を与えてくれるでしょう。





MSX2(ディスク版)10月9日発売 ¥6,800
PC-88VA 好評発売中 ¥6,800
FM77AV PC-9801 順次発売予定

君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド

BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL.(03)407-4191



T.N.T.
いま、衝撃が駆け抜ける。
T.N.T.とは緊急時中立地区の意味である。
スーパーコンバットアクションゲーム
キミを乗せたヘリコプターが降りたったところ。
そこは、前戦のまっ直中だった。迫り来る敵兵。
キミはたったひとりで、この敵兵相手に戦い抜き、
敵基地に捕われている仲間を救い出さなければならないのだ。
敵の抵抗は激しい。キミが手にする武器は、
サブマシンガン、ライフル、手榴弾、ナイフのうちひとつだけ。
あとは勇気だけだ。
スーパーコンバットアクションゲーム「T.N.T.」。
いま、キミの勇気が試される。
T.N.T.
■MSX2(要VRAM128KB)
ディスク版 ¥6,800
11月13日新発売!!
ⒸI987
INFOGRAMES
君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド
BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03)407-4191



THE LAST OF 1987——————極上の感動とともに、
ドラゴンスレイヤーシリーズの集大成「ソーサリアン」始動開始！


RIAN
ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン
究極のR・P・Gがやってくる………
そして今……、最期の闘いが始まる
ガンバレファルコム
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501代
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です



アニメビデオ化決定!!

提携／角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!







MSX／MSX2／2メガROM　RAM 8K

S-RAM BB(バッテリー・バックアップ)機能つき

定価 ¥7,800

いまどき話題の難関トリオ！

ジャケットは仮装丁です

太陽の神殿

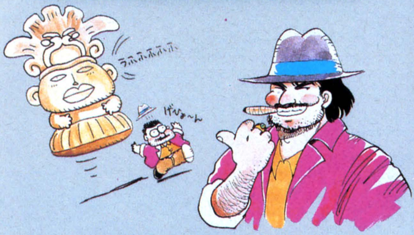


FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各 ¥2,200



- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ





対応機種	メディア	価格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
X1/X1turbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ジャケットは仮装丁です

ロマンシア

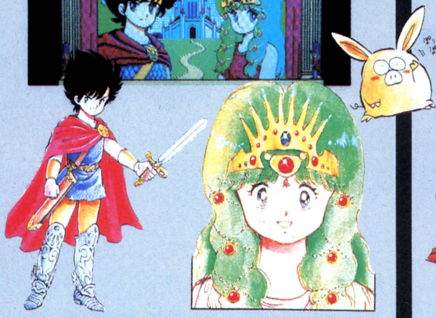


サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500



- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載





対応機種	メディア	価格
X1C/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV



オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000



- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム





新発売
MSX
2メガROM 定価¥6,800

好評発売中
MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。
MSX はアスキーの商標です。

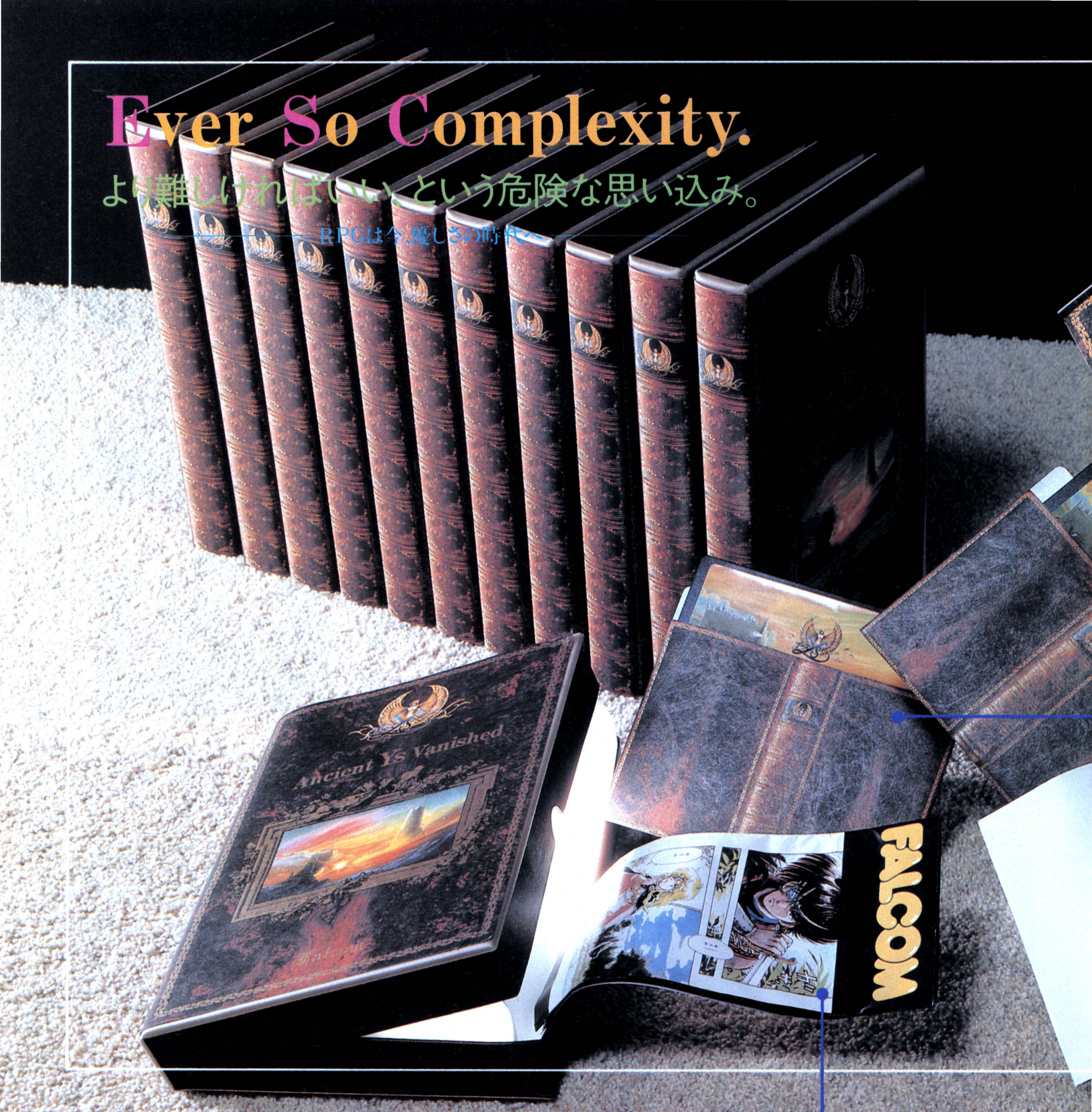


Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501(代)

Ever So Complexity.

より難しければいい、という危険な思い込み。

――RPGは今、優しさの時代へ――





■カタログ

これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。

簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ――なんだか少しおかしいと思いませんか? 確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys――イース」を発表しました。

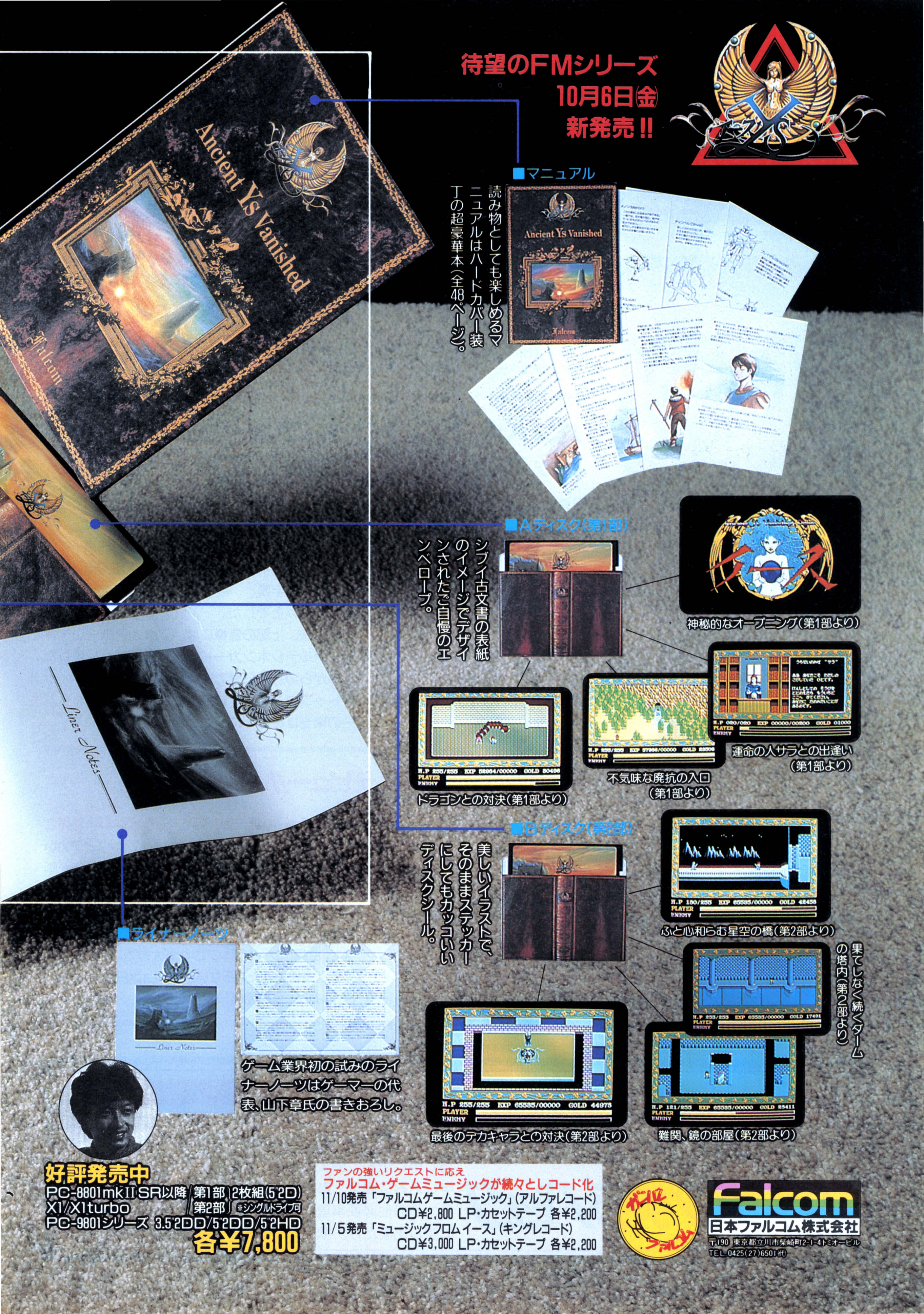
「Ys――イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys――イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される"優しさ"を備えているのです。

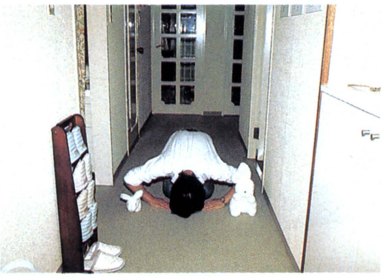
新発売

FM-7/NEW7　5"2D　第1部 } 2枚組
FM-77/AV　3.5"2D　第2部 } ※シングルドライブ可

各¥7,800



待望のFMシリーズ
10月6日㈮
新発売!!
Ancient Ys Vanished
■マニュアル
読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本(全48ページ)。
■Aディスク(第1部)
シブイ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。
神秘的なオープニング(第1部より)
運命の人サラとの出逢い(第1部より)
不気味な廃坑の入口(第1部より)
ドラゴンとの対決(第1部より)
■Bディスク(第2部)
美しいイラストで、そのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。
ふと心和らむ星空の橋(第2部より)
果てしなく続くダームの塔内(第2部より)
最後のデカキャラとの対決(第2部より)
難関、鏡の部屋(第2部より)
Liner Notes
■ライナーノーツ
ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。
好評発売中
PC-8801mkII SR以降 / X1/X1turbo 第1部 第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可
PC-9801シリーズ 3.5"2DD/5"2DD/5"2HD
各¥7,800
ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化
11/10発売「ファルコムゲームミュージック」(アルファレコード)
CD¥2,800 LP・カセットテープ 各¥2,200
11/5発売「ミュージックフロムイース」(キングレコード)
CD¥3,000 LP・カセットテープ 各¥2,200
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501㈹



シンキングラビット：「お便りお待ちしております。」

TRINITY INFORMATION
11. NOV./1987

「私はシンキングラビットが大っきらいです」コーナー開設のお知らせ

次頁

この度シンキングラビットでは、「鍵穴殺人事件」「道化師殺人事件」「カサブランカに愛を」そして、「ザ・マン・アイ・ラブ」と続けてきたディスク・ミステリーシリーズをより向上させるため、大々的に御意見を募集することになりました。シナリオ、パッケージ、説明書、なんについてでも結構です。封書かハガキで「私はシンキングラビットが大っ嫌いです」係までお送りください。見事社員全員を、うーんなるほどと唸らせた方には、飛び出す「ザ・マン・アイ・ラブ」ボックスをプレゼント致します。たくさんのご意見をお待ちしています。

P.S.シンキングラビットは、そんなあなたが大好きです。

soft office THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

パンパカパーン！ファイアボール、ティップトップコンテスト、8月分マンスリー賞発表！

2頁後

1位	大阪府	長田誠二	241,058点
2位	山形県	遊佐淳一	225,795点
3位	大阪府	山下利実	204,749点
4位	三重県	今　俊彦	140,972点
5位	岩手県	高橋郁夫	89,536点

(敬称略)以上でした。

前回同様、上記の皆様には、ファイアボール・オリジナルテレホンカードと副賞をお贈りしました。

★係からのお知らせです。いよいよ来月はティップトップコンテストの発表です。ティップトッパーの栄光は誰の手に…。どうぞお楽しみに〃

Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎ 06-315-8255



ハミングバードソフト：「ファイアボール」画面写真。

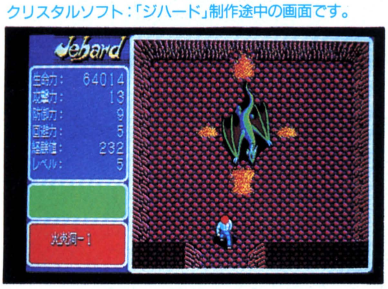
「ジハード」いよいよデビュー!!

4頁後

続々デビューの第一弾「ジハード」が、いよいよ発売されます。何てったって、究極のゲームバランスとデカい敵キャラクターがポイント。30種類もの敵キャラが画面狭しと暴れまわる中を、絶妙のパワーバランスで駆け抜けちゃいます。フルカラー4方向スクロール、背景場面とマッチしたBGM、そしてバランスのよさなど、全編グレードアップされた大迫力。等身大の緊張感と爽快感がたまらない、アクションRPG「ジハード」いよいよ今月発売決定！

XTALSOFT Personal Computer Software
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎ 06-326-8150

クリスタルソフト：「ジハード」制作途中の画面です。



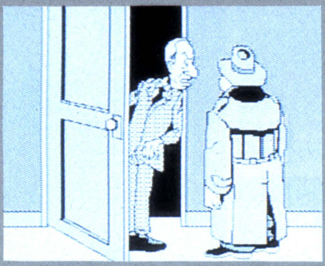
依頼主の声は、冬の夜に吹く風のように哀しそうだった。
その場限りの愛情を、金で売る女もいれば、
一人の人間を一生愛しつづける女もいる。
この大都会で想い出に埋もれて暮らすには、
彼女のそれはあまりにも少なすぎたのだ。



soft office THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

The Man I Love.

DISK MYSTERY VOL.4 ザ・マン・アイ・ラブ





ニューヨーク

なみなみとオールド・クロウを注いだコーヒーを半分ばかり飲んだ時、電話がなった。ベイ・ショアに住む金持ちの未亡人からだった。

「盗まれた宝石を見つけていただきたいの。」私はミズ・マクガイアに会うため、ベイ・ショアへと向かった。

盗まれたのは、宝石3個と現金1万5千ドル。もちろん、それらはダイアル・ロック式の金庫に保管されていたものだ。

「探偵さん、あの指輪だけでも取り戻してください。あのサファイヤの指輪だけでも。他の宝石や現金はみつからなくても諦められます。でも、あのサファイヤの指輪は、主人と私の想い出の指輪なんです。」

ミズ・マクガイアの皺だらけの頬を涙がつたった。

とりあえず30年前に宝石を販売した骨董商に会ったが、たいした成果もなく、やむを得ずオフィスに戻ると電話がなった。ミズ・マクガイアからだった。

「今しがた警察から電話があって、なんでもサウスブロンクス37丁目のアパートで起こった殺人事件の被害者の男性が盗まれた宝石のひとつを握りしめていたっていうんです。でも、みつかったのはそのひとつだけらしいんですけど。」

私は電話を切り、男が殺されていたという、そのアパートへ向かった。

シナリオにうるさいシンキングラビットが、ユーモラスなキャラクターとちょっぴり泣かせるエンディングを、ハードボイルドに味つけしてお贈りする、ディスクミステリー第4弾「THE MAN I LOVE」をご期待！

高解像度モニター（640×400）および、
（漢字ROMが内蔵されていない機種には）漢字ROMが必要です。

TRINITY

絶賛発売中

PC-8801シリーズ　5″2D

PC-9801シリーズ　5″2DD
5″2HD
3.5″2DD

X1turboシリーズ　5″2D

¥7,800



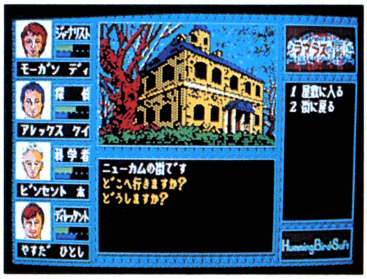




ハートが、ずたずたに

（この精神攻撃をいかにかわすか、
自分の力を見極める事が大切。）

恐怖に逆上するのは禁なり。
攻撃だけでは、効き目なし。
恐れず、時には、逃げも一案。
生き延びて、謎をさぐること。
まずは、深呼吸……。





ラプラスの魔

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA
■ディスク2枚組 ■定価7,800円

STAC



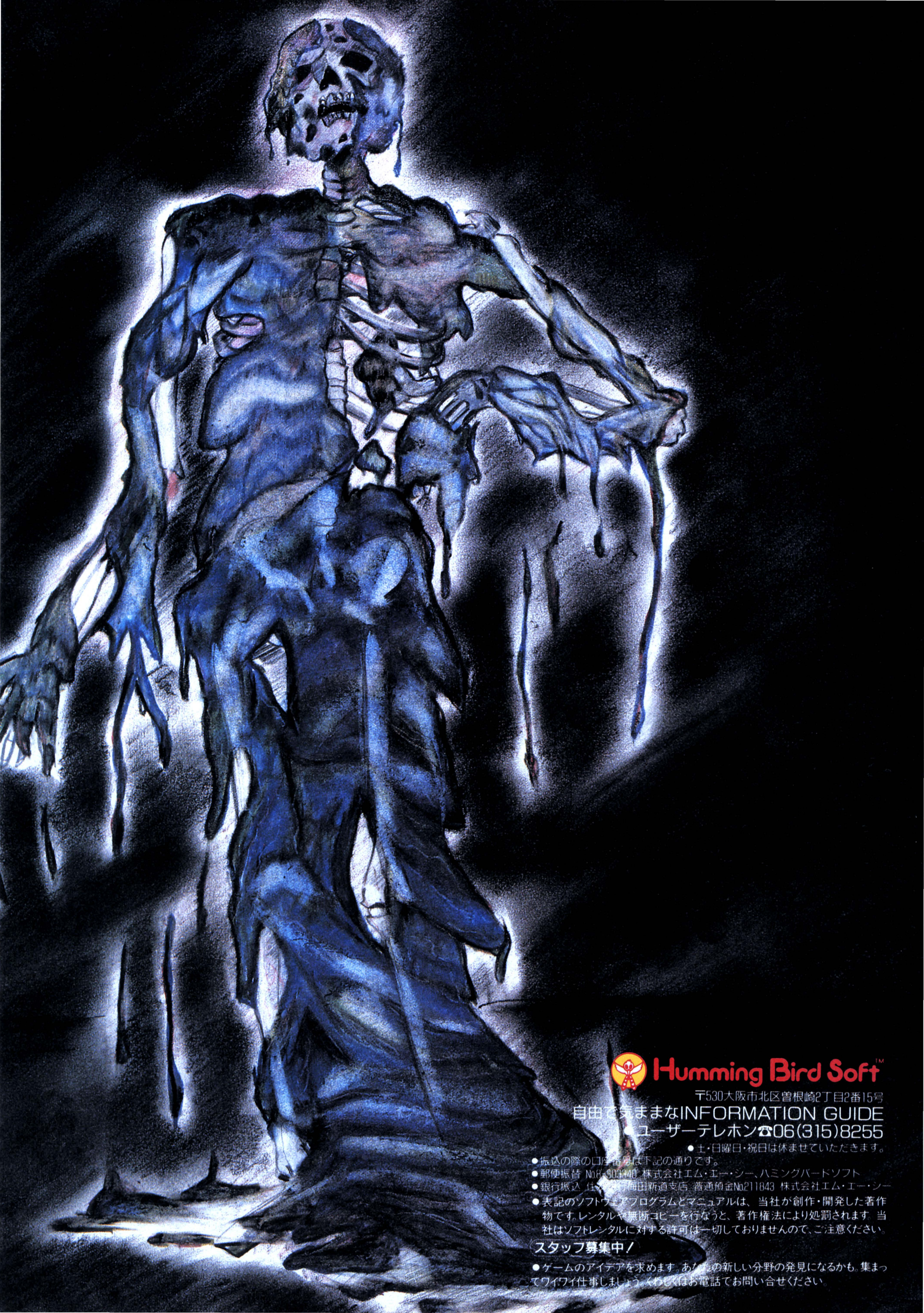
必見！新作情報！

沈黙の2年を破って、
マニアに送る、
ライブ・アドベンチャーゲーム。
12月いよいよ登場なるか？

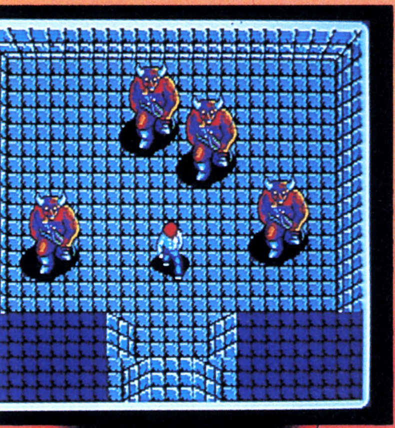
館の宝石は、ミステリーへの招待状か！
館に潜む主人とは？
謎の中へさあ出発しよう。






Humming Bird Soft™
〒530大阪市北区曽根崎2丁目2番15号
自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255
●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。
●振込の際の口座番号は下記の通りです。
●郵便振替 No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
●銀行振込 住 梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
スタッフ募集中！
●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合せください。


等身大の恐怖
6400
回避力:
経験値:
レベル:
地宮都市ー1
ジハード
Jehard
10・月・発・売・予・定
PC-8801 SR/TR/MR/FR/MH/FH
5"2Dディスク(2枚組)
2ドライブ必要です。
定価 7,800円









ゲームはバランスが命さっ！

ゲームのおもしろさはバランス次第、ということで、究極のゲームバランスをめざして、調整に調整を重ねました。遊びごこち最高。

終了認定の記念品もあるよ！

ゲームを解き終わった君には、ごくろうさま、そしてありがとうの意味をこめて、すてきな終了認定の記念品をもれなくプレゼント。
(1988.12.31まで)

キャラクターがデッカイぞっ！

約30種類のデッカイ敵キャラが登場し、迫力あるアクションを展開します。従来の小さな敵キャラでは物足りない君に贈ります。

ARPGのすべてをグレードアップ！

フルカラー4方向スクロール、多彩な背景画面、10曲以上のBGMなど、今までのゲームの常識を打ち破る、驚異のグレードアップを君は見たか？





クリムゾン

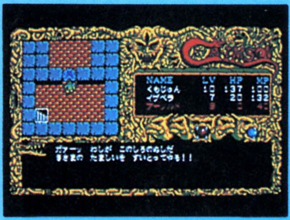
謎が君を追いつめる。

11月発売予定

PC-8801 SR/TR/MR/FR/MH/FH
5"2Dディスク(2枚組)
2ドライブ必要です。

ただ、敵を倒すだけでなく、より人間的な冒険が、あなたを待っています。いくつもの謎を解き、冒険をくり返すうち、あなたはひとつの目的に向っていることに気づくでしょう。母の言葉を胸に、若き戦士が旅立ちます。







サインを出さずにいられない。

12月発売予定

ミスター 百戦錬磨 Mr.プロ野球

PC-8801 SR/TR/MR/FR/MH/FH
5"2Dディスク(2枚組)
2ドライブ必要です。







ポイント その1
君は監督となり、優勝を狙う。 もちろん、勝敗は監督の指導力と魅力にかかっている。

ポイント その2
新新なアングルのマウンドが、試合によって反転。より監督の視点に近づいた、大胆な画面設計。

ポイント その3
観客動員数が、勝敗や個人成績に影響し、監督は、よりシビアなマネージメント感覚も要求される。

ポイント その4
試合、練習、休養、観客、新人情報戦、アクシデント………プロ野球すべての現実が、ここにある。



SESSION 61

◎当社はアニメ映画「ガルフォース」のゲームソフト製作プロジェクト「セッション61」に参加、現在ソフトを製作しています。お問い合わせは、03-486-8127へどうぞ。
ガルフォース：©SVI/MOVIC/ARTMIC.

STAC

ゲームソフト大募集

◎クリスタルソフトでは、自作のゲームソフトを常時募集しています。機種、ジャンルは問いません。当社と協力して、より完成度を高めたあなたの自信作を、デビューさせてみませんか？採用分には当社規定の印税をお支払いします。

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)−326−8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

XTALSOFT
Personal Computer Software

〈通信販売のお知らせ〉
1 現金書留の封筒を用意する。 2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。3 商品の代金を入れる(送料は無料です。) 4 郵便局へ持って行く(速達はダメ！) あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

●広告商品の画面写真はすべて開発中の参考画面です。

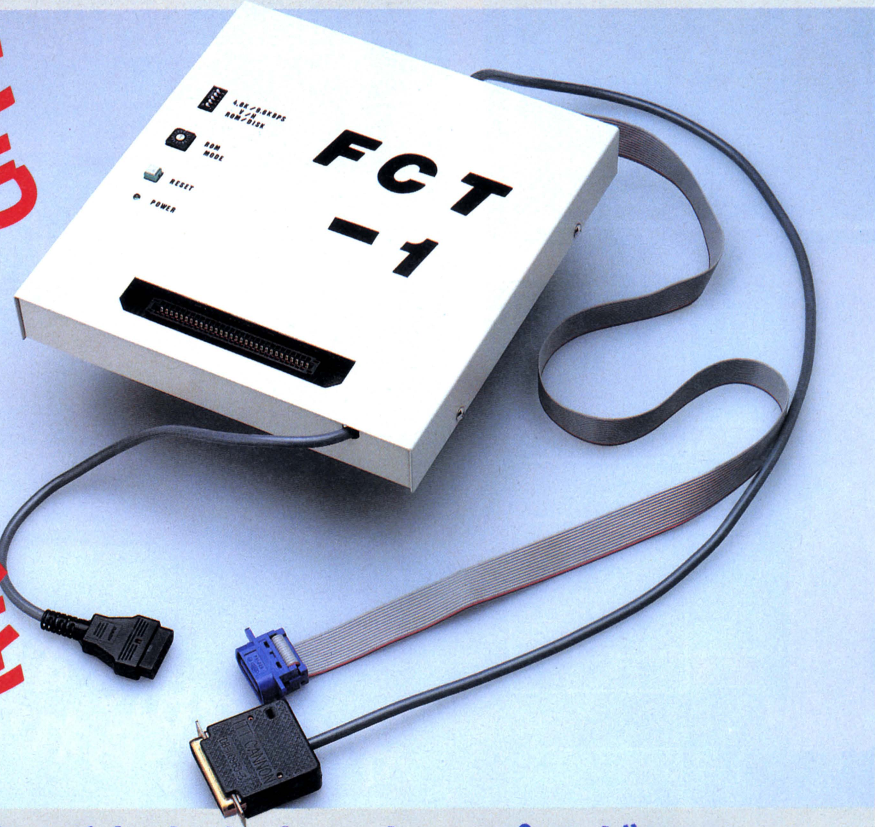
あなたもファミコンゲームを作ろう!!

パソコン用 ファミコン開発ツール

FCT-1

PC-9800/PC-8800/MSX用

¥49,800(ケーブル付)



これさえあればあなたもスタープログラマー。

- ●FCT-1本体をパソコンと接続して，ファミコンゲームが自分で作れます。
- ●自分で作ったプログラムをアセンブル，逆アセンブル，ラインアセンブルができる。
- ●自分で作ったゲームのキャラクターを変更したり好きな面を選んだりできる。
- ●自分で作ったゲームプログラムをパソコンとFCT-1間でファイル転送ができる。

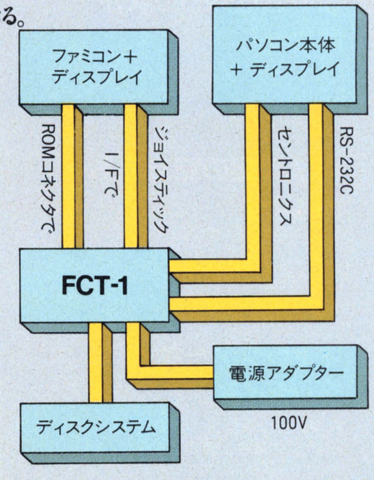
デバック機能

逆アセンブル(RAMボードより256バイト単位でデータを受け取りホスト側で表示)

L　〔BA：ADDR1、ADDR2〕
　省略時は、前回のデータより一画面分
　BA　　：バンク番号
　ADDR1　：開始アドレス
　ADDR2　：終了アドレス

1ラインアセンブル(ホスト側でアセンブルLマシン語データをRAMボード上へ展開)

A　〔BA：ADDR1〕
　省略時BA＝0、ADDR1＝E000
　。↓の入力で終了



※FCT-1により作成されたソフトウェアは、個人的な使用に限られます。

Fantom

開発・販売元　(旧・渡部商事ファントム)

株式会社 ファントム

〒259-13 神奈川県秦野市曲松2-3-16
TEL 0463-88-7666　FAX 0463-88-7740

●代理店

(有)フォーサイト　☎0466-24-3923
(株)コンティンジェントシステム
（大阪）☎06-222-7111
（東京）☎03-485-9400

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988



PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

ファンタジーII・フェロンラの章

PC-9801シリーズ(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR対応)
FMシリーズ(5インチ・3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ)
2ドライブ仕様
ディスク3枚組 ¥9,800

コボルドの村、大公開図

フェロンラの北部、ピパコット湾に面したピパコットの町から西へ60マイルのところに、石の壁に囲まれた小さな村、コボルドの村がある。ここの住人コボルド人は、不用心な旅人を見つけるとしばしば襲いかかるので、島のほかの住人から嫌われ、今では仲間外れにされている。
この村のどこかに古くからのコボルドの神託所があるといわれている。そこでは不思議なアドバイスを与えてくれるが、このアドバイスはかなりの量のゴールドを貢ぎ物として差しだした者だけに与えられるということだ。



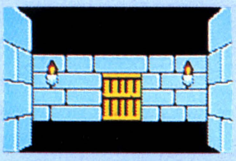
PHANTASIE

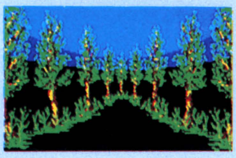
A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING ODYSSEY

ファンタジー・ジェルノアの章

PC-9801シリーズ(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR対応)
FMシリーズ(5インチ・3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ)
2ドライブ仕様
ディスク2枚組 ¥9,800







噂どおりの凄いヤツ



USAランキング1位の実力はダテじゃない。
本格派3Dロールプレイングゲーム。

「マイト・アンド・マジック」
開発中の画面です。





ROLE-PLAYING GAME

Might and Magic

マイト・アンド・マジック

近日発売

もう少しお待ちください。

¥9,800

ロールプレイングゲームの限界を超えた複雑なシナリオ、
起伏の変化に富んだその世界は3Dの画面でさらに迫力を増した。
バラエティあふれるマジックの種類。
想像を絶するモンスターの数。
これだけの言葉を並べても、このゲームの本当のおもしろさは、
ほんの微かしか伝えられない。
これは、はっきり言って驚きだ。

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988


GALL FORCE
ETERNAL STORY

戦士(かのじょ)たちの鼓動を聞け。

ガルフォース「創世の序曲」
アドベンチャーゲーム
PC-8801シリーズ X-1/turboシリーズ
好評発売中!

- PC-8801シリーズ5"2D3枚組発売中! ￥7,800
- PC-9801シリーズ(XA、LTは除く)5"2DD/5"2HD/3.5"2DD近日発売
- X1/turboシリーズ5"2D3枚組発売中! ￥7,800
- FM7/77シリーズ5"2D/3.5"2D発売予定

※PC98シリーズではRAM256KBが必要です。
※X1/turboシリーズの200/400ライン オートスキャンディスプレイは、ハイレゾリューションモードでご使用ください。
※漢字ROMがオプションのものは、漢字ROMボードが必要です。
※純正ドライブをご使用ください。
※2枚組以上のものは1ドライブではご使用できません。

通信販売のお知らせ

PC-8801シリーズとX1/turboシリーズに限り、ガルフォース「創世の序曲」の通信販売を受け付けております。送料は無料にて速達で商品をお送り致します。ご注文の際は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金￥7,800を添えて必ず現金書留でお申し込みください。

ソフト作成の受託会社・受託者(フリー)を募集!

当社のソフトウェア作成業務を受けていただける会社、または個人を募集しています。

業務種別：ゲームソフト(パソコン、ファミコン、MSX)の企画開発及び移植、ゲームソフトの音楽、グラフィックの作成。他に、教育ソフトの企画開発や制御系ソフトの開発等。

募集対象：上記業務を請負で行なわれている会社・団体・もしくはフリーで仕事を行っている方。

発注形式：当方にてソフトウェアの仕様・開発機器の貸出しを行ないます。金額支払い方法については、それぞれの業務につき相互話し合いの上決定し、ロイヤリティ契約、分割支払い等も可能です。

応募方法：個人の方は、履歴書に業務経歴を添付して当社の募集担当者宛へ郵送して下さい。会社の場合は、会社概要・業務内容・業歴を明記の上、当社の募集担当者宛へ郵送して下さい。追って当社より連絡の上話し合いをいたしたく存じます。

連絡先：〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL (03)407-0687 担当/伊澤

★貴社もしくは貴方の作成したソフトウェアを商品化し、販売したいとお考えの方は、ぜひ当社までご連絡下さい。販売の代理もご相談に応じます。

SESSION 61　ソフトハウス8社協同制作
Humming Bird Soft　BOTHTEC　SACOM　soft office THINKING RABBIT　マイクロキャビン　SystemSoft　XTALSOFT

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
業務連絡用TEL (03)407-0687
FAX (03)486-8128
ユーザーサポートテレホンサービス(03)486-8127
※なお、ご質問はすべて㈱スキャップトラストあてでお願いします。

2メガ ROM 搭載

縦方向スクロールスーパーアクションゲーム

新発売

牙龍王

(がりゅうおう)

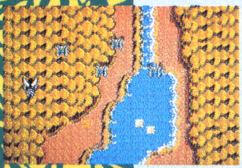
壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売／強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!



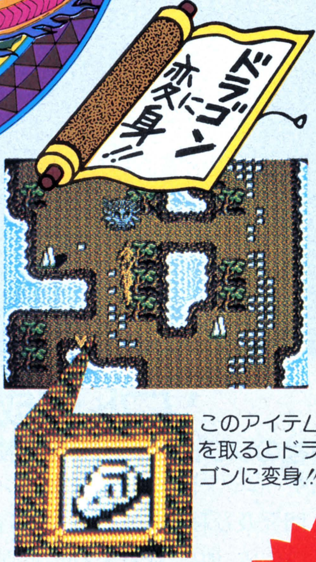
LEVEL1



LEVEL3



LEVEL6
(地上)



このアイテムを取るとドラゴンに変身!!



ステージをクリアーするとキャラクターが顔を出す。

MSX2
2メガロム(要VRAM64K)
定価¥6,400

絶賛発売中

DEEP FOREST

メガロム
(要VRAM64K)
MSX2
定価¥5,800

深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。
ここは別の世界、時を越えた中世の森。
年老いた魔法使いに呼びよせられた青年、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すために、ここに勇者となる／
伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につけろ。
勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。



新作情報

11月発売予定

ファンタジー・アクションゲーム

チャムクリスマス

MSX2 2メガロム 定価¥6,400

夢の世界にくりひろげられるファンタジーな冒険と謎。
美しいグラフィックに展開するファンタジー・アクションゲーム。
新生XAINが放つ2メガソフト第2弾.!!

最大級の面白さで絶賛発売中!!

★末来	MSX2(要VRAM64K)メガロム MSX(要16K RAM)メガロム	定価¥5,800
★スーパートリトーン	MSX2 メガロム	定価¥5,900

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を持ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしとご連絡ください。





STRATGIC ROLE PLAYING
魔神宮
ACT.1▶TIME TELLS NO
RESENTED BY XAI
究極のロールプレイングゲーム!!
極秘入手のマップ資料
10月末遂に新発売
〈特徴〉
■MAPはフィールドだけで200×200、ダンジョン、町、塔を合わせるとその他400×300の広さになる予定!!
■モンスター・登場人物は百数十!!
■魔法の種類約50!!
■ITEM数　約100!!
■キャラクター・パラメータ約70!!
■モンスター・パラメータ約35!!
■メッセージ数　200以上!!
■個人個人の特徴を出すためにFOODの減る量や身長、体重までが各々に異なっている!!
■SHOPも各データが多数にあり営業時間が設定されている!!
ストーリー
時は流れる、幾多の闘いをのみこんだままに……
今幕を開けようとしている闘いは悪しき神が地上に妖魔軍団を送り込んだ所から始まる。
剣と魔法の時代、MILNUS(ミルナス)と言う平和な土地を納めるTYRANT(タイラント)城の王CARTING(カーティング)に一人の王子が誕生した。
果して君は神より選ばれし仲間を捜しだし妖魔を滅ぼすことができるだろうか。
いったい魔神宮はどこにあるのか……
WORLD SCREEN
ZOOM SCREEN
㊙その1、時間の概念を本格的に導入
●昼、夕方、夜ではMAP表示が、かわる。
●道、草原、森、町では、経過時間が異なる。
●SHOPの営業時間もあり。
年月日
時分
R・P・Gの新概念!!
名前
職業
レベル
状態
H・P
MILNUS
GAME ARTIST
HIRO YAMANE
PRODUCED BY
COBRA PROJECT
㊙その2
今までに例をみない
キャラクタメイキングモード
※これにより細かく性格が異る。
㊙その3
武器、防具は、オーダーメイド
※自分だけのアイテムの作成ができる。
国産R・P・G最高峰のモンスターデザイン。
PC－9801シリーズ(5″2HD 2枚組)
X-68000(5″2HD 2枚組)
XAIN
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453
資料請求券
ログイン
11月号

KOEI



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

11月中旬発売
PC8801全機種対応
3枚組 要2ドライブ
¥9,800

三國志

MSX2 3.5インチ 2DD 2枚組
10月末発売 ¥12,800
ROM版 63年1月発売予定
¥14,800

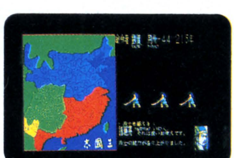
かつてこれほどまでに完成されたゲームがあっただろうか！シミュレーションゲームの最高峰。

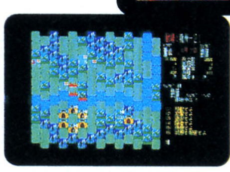
《パソコン各誌ゲームランキング上位を常に独占!!》

9801シリーズ 256KBバージョン・FM音源対応版もでて、ますます内容充実。

1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った255名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。中国全土を統一するのは貴方だ。

PC8801・8801SR(VA対応)・9801シリーズ、FM7・77・77AV・R－50・16βシリーズ、X－1シリーズ・X－1 turbo、MZ2500、B16シリーズ　2ドライブ専用14,800円
MSX 2メガROM12,800円





この画面写真は9801用のものです

抄本三国志

(三国志ダイジェスト版)

1ドライブでもプレイができる！お手軽なお値段で今最高のお楽しみ！

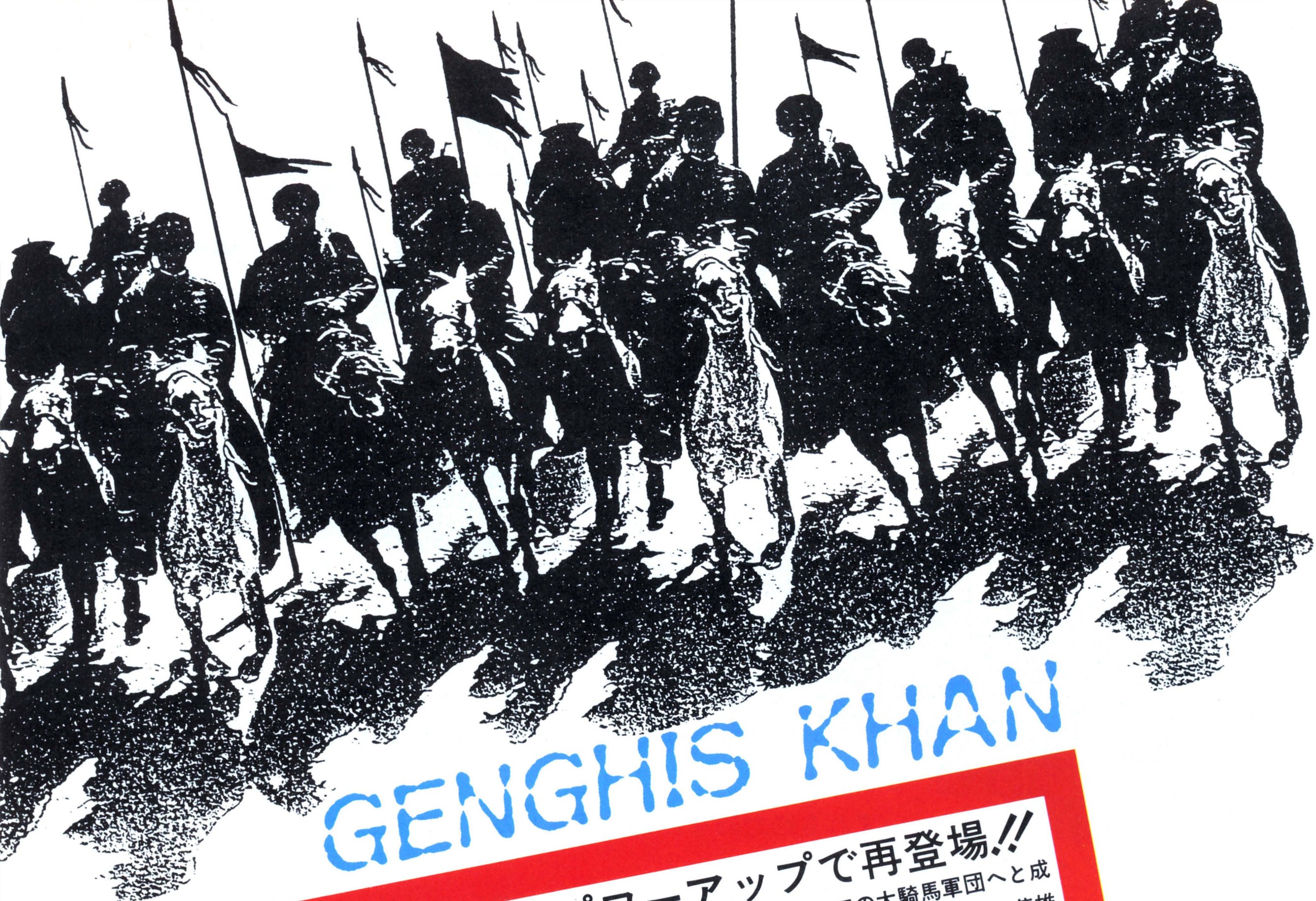
PC8801・9801シリーズ、X-1シリーズ、FM7・77シリーズ
5FD、3.5FD 8,800円

信長の野望

世紀の超ロングセラー「信長さらに大幅魅力アップ!!

《62年前半堂々実売実

五十有余の群雄が割拠する戦国乱世東北には伊達、越後に上杉、関東に北条、甲斐に武田、駿河に今川、三河に徳川、中国に毛利、四国に長宗我部、九州に島津、
そして尾張には「天下布武」を旗印に天下統一を夢みる織田信長があった。今、貴方は下剋上の乱世に身を投じ、天下統一を果たさなければならない！数々のドラマを秘めた武将たちの壮大な歴史叙情詩が今、始まる。



GENGHIS KHAN

名作"蒼き狼と白き牝鹿"がパワーアップで再登場!!





※画面の仕様は一部、商品と異なることがあります。

わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ史上空前の一大帝国を築き上げた英雄ジンギスカン。壮大で麗美ともいえる史実をここに見事に再現。グラフィックの強化、FM音源対応により臨場感もタップリ。処理速度もアップ。広大な大地を狭しと駆けめぐり統一すべく立ち上がるジンギスカンに、貴方はどこまで迫れるか!

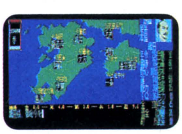
- ■4人までのマルチプレイ(世界編)
- ■全曲オリジナル(FM音源対応)
- ■さらに美しくなったグラフィック
- ■新コマンドの導入による戦術アップ

MSX2
3.5インチ2DD 2枚組 ￥8.800
10月末発売
ROM版 63年1月発売予定
￥9.800

全・国・版

の野望」を継承、

績第1位を獲得》







この画面写真は
9801用のものです

PC8801mkII専用、PC8801mkIISR(VA対応)
PC9801シリーズ、X-1シリーズ、MZ2500、MSX
B16シリーズ、B16SX FD 2枚組 MSXは、2メガ
ROMカートリッジ 9,800円

信長の野望

不朽の名作

ロングセラー「信長の野望」を知らずして、シミュレーションは語れない。

PC6001・6601・8001・8801・9801シリーズ
FM・7・77・16βシリーズ、
X-1シリーズ、MZ1500・2500、S1、
B16シリーズ、2020、IBMJX、
SMC-777、MSX・MSX2、
8FD7,800円、5FD9,800円、7,800円、
6,800円、3.5FD7,800円、6,800円
QD5,800円、
テープ版4,800円、4,500円
ソフトベンダー武尊

MSXマークはアスキーの商標です。

シ ブ サ ワ・コ ウ 歴 史 三 部 作

●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。(送料サービス)

テレフォンサービス
横浜 ☎044-61-1100
高松 ☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

株式会社光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1876 TEL.044(61)6861㈹

KOEI

咲いころげて…

近日発売

麻雀大会

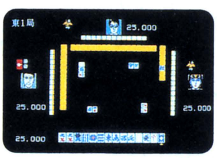
パソコン思考ゲーム界の鬼才、シブサワ・コウ。片や、ウルトラ四人麻雀、プロフェッショナル麻雀と、麻雀ソフトを手がけたら、右に出る者なし周藤淳。２人の共同制作による究極の麻雀ソフトがいよいよ完成。

対戦相手は、いずれも魅力的な15名の歴史上のヒーロー、ヒロインたち。

さあ！この大舞台で貴方の実力を思う存分発揮しよう!!

●ＰＣ9801シリーズ￥9,800（要漢字ＲＯＭ、要２ドライブ、ＦＭ音源ボード対応）

●企画発売／(株)光栄　開発／(株)シャノアール



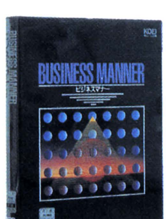


■実戦さながらのリアルな対局画面。
■現行ルールを網羅した、キメ細かなルール設定。
■プロ級の方でも思わず唸る最強思考アルゴリズム。
■モードは２モード。お好みのメンバーを選んで、じっくり楽しめる雀荘モード。ついつい興奮してしまうトーナメント方式の大会モード。
■初心者にも、楽しく学べる対戦メンバーの紹介を含む入門書付。

●画面の仕様は、商品と異なることがあります。

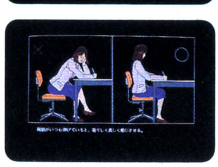
ビジネスマナー

一人の行動は企業の代表。知らなかったでは通用しないビジネスマナーを、パソコンソフトにコンデンス。
もう新人のマナーを嘆くことなし。









監修：(学)産業能率大学
教育工学研究センター

PC9801シリーズ、FM16βシリーズ、
B16シリーズ
男子編48,000円　女子編48,000円

●ご使用例――沖電気、花王石鹸、TDK、日産自動車、日本楽器製造、京浜女子大付属高校、各種人材派遣会社。

●ビジネスシミュレーションゲーム

トップマネジメント

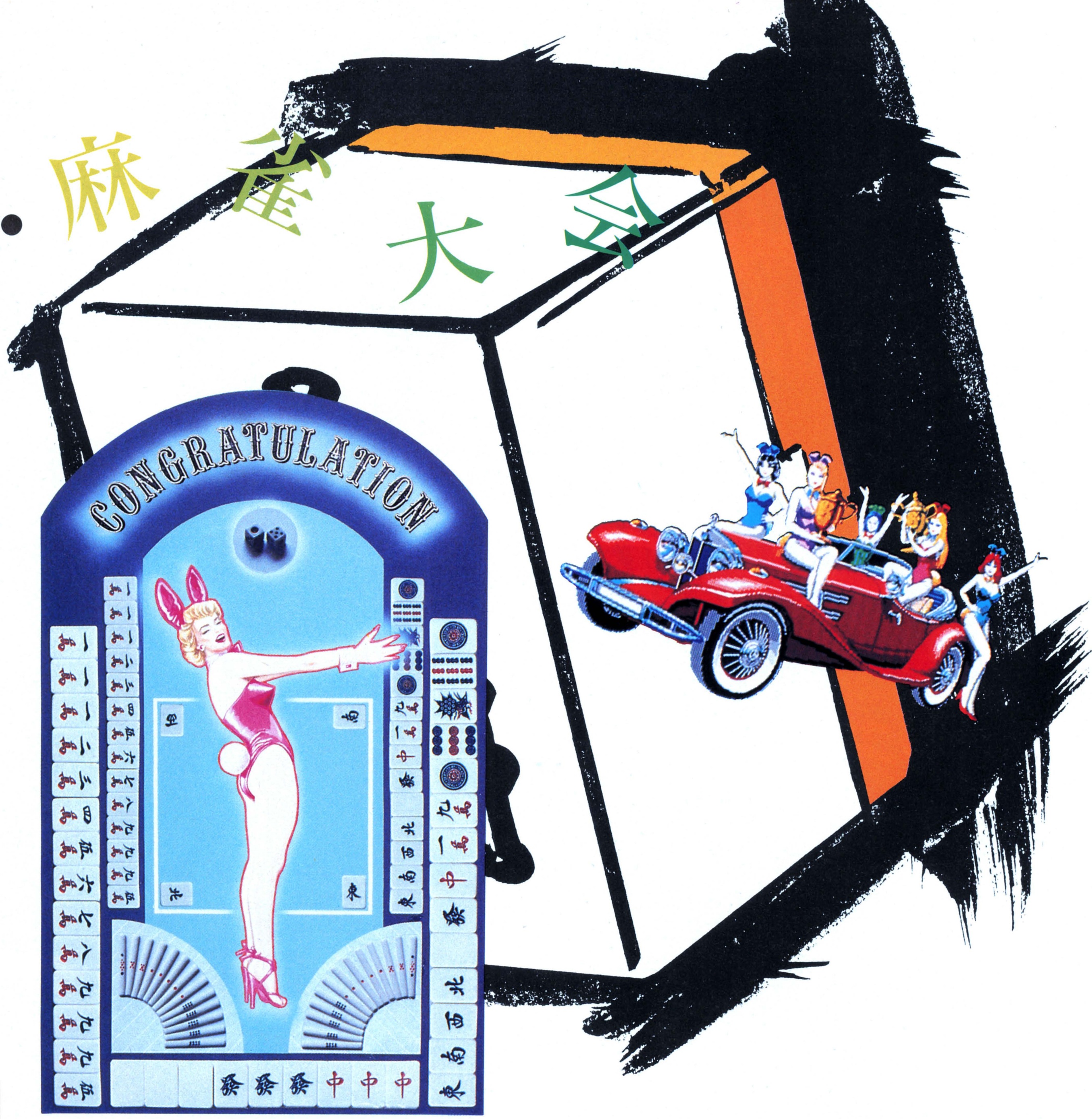
歴史三部作が終ったら、意思決定はおてのもの
そこで実戦。ゲーム感覚で経営がわかる。

PC8001/8801シリーズ（SR迄）、88VA専用、PC9801シリーズ、PC-9801LT専用、N5200/05mkII・07、FM7・77・11・16β・R-50シリーズ、X-1 turbo、MZ2500、B16シリーズ、PT-1/EX、2020、IBMJX　漢字版19,800円　カナ版16,800円

●ご使用例――東洋ゴム、日本興業銀行、日本舗道、兵庫県中小企業指導所、豊年製油、ヤマハ発動機、慶応義塾大学、鳥栖商業高等学校、阪南大学、その他。

トップマネジメント研修用セット(5名分)

PC9801シリーズ、PC9801LT専用、88VA専用、FM R-50
N5200/05mkII・07、FM16βシリーズ、PT-1/EX、2020、
漢字版120,000円



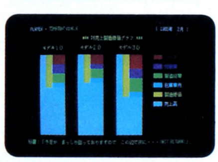
新発売
88VA専用、FM R-50
98LT　(漢字版)

倒産とは避けられる事実なのです。

倒産!









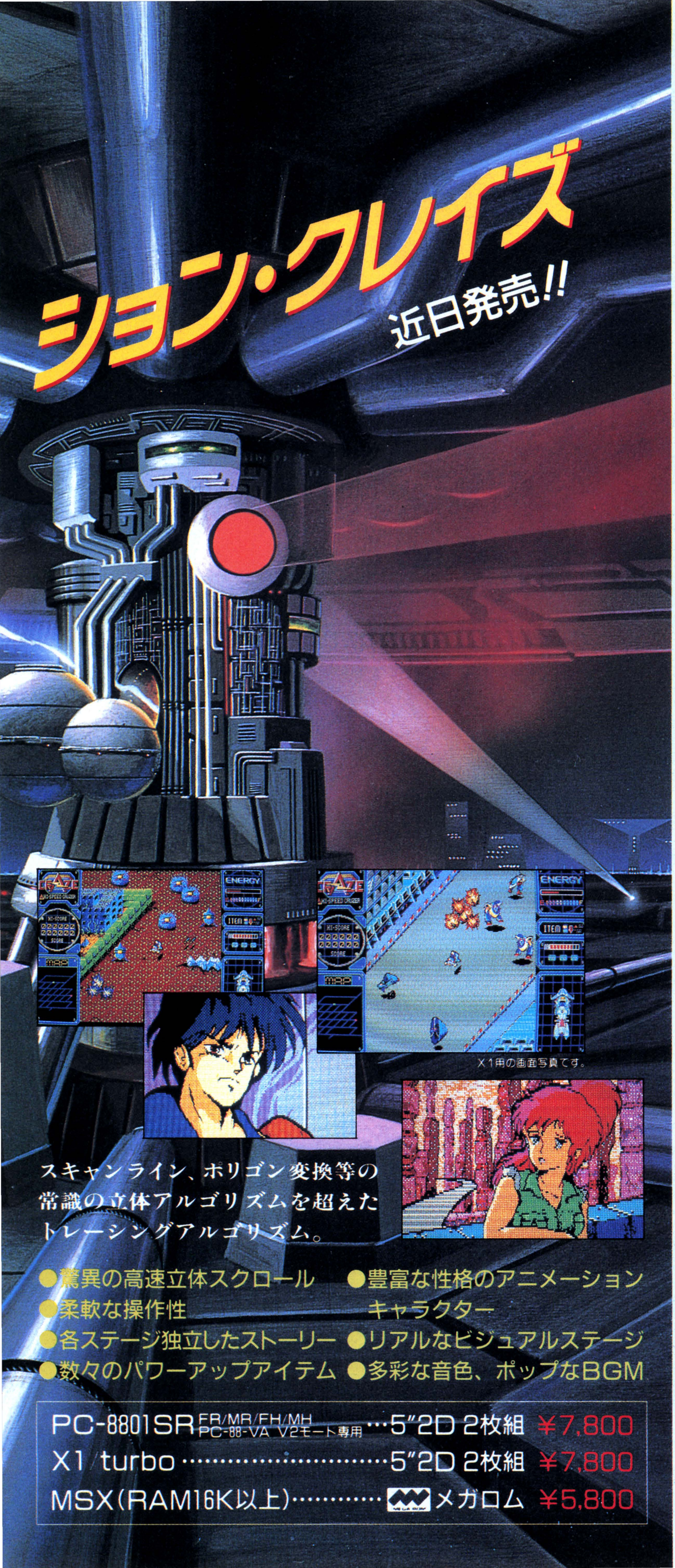
ENTERTAINMENT & EDUCATION

●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。(送料サービス)

テレフォンサービス
横浜　☎044-61-1100
高松　☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1876 TEL.044(61)6861(代)


CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、名面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。
その名は“CRAZE”!そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT



HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

3Dシューティング新世代



フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで
迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』
好評発売中！



PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA
V2モード専用 5″2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業㈱
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071㈹

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制 移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。


冒険の調べが奏でられる、そのとき、
世界の魂が胎動をはじめる。
Tine



HEART SOFT

宇宙空間を漂い続ける1つの精神体があった。
それは、傷つき、飢え、凍えていた。過去も、現在も、未来も、持ち得ないからである。
長い間宇宙空間をさまよい続けた精神体は、やがて惑星へたどり着いた。
風火地水、4つの力が支配する惑星へと。
精神体は4つに分かれ、4人の人格に乗り移った。
風の民、火の民、水の民、地の民に。
精神体と同化した4人は、不安におびえた。記憶こそ消え去ったものの、その心の底では、精神体の意識が根付き思考を続けていたからである。
その意識は、4人の民を冒険へと旅立たせるのであった。

水の民　地の民



火の民　風の民

ハイバーニア

四季により変化するマップ約53000HEX
地形の種類 約150、音楽 約50曲
PC-8801SR以降(V2モード使用)
5″2D大容量490Kフォーマット2枚組
定価 8,800円
PC-9801シリーズ……………………開発中

ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹

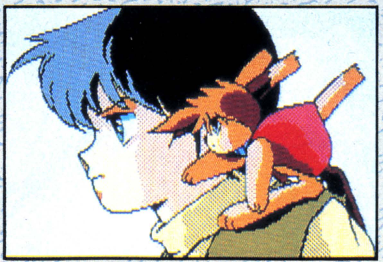
〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。
※送料サービス

世　異

SeiLane

セイレーン

アドベンチャーゲーム





麗韻
空が、森が、風が僕を呼んでる！
開・発・中・!!
発売予定機種
PC-88mkⅡSRシリーズ PC-98シリーズ
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト情報
マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

ヒーローコミックアドベンチャー

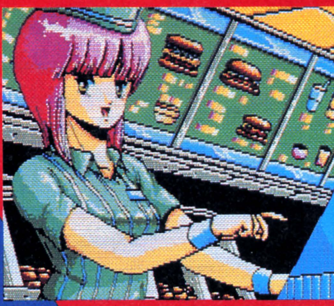
ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

©集英社・桂正和
作者／TAMTAM

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……￥7,800

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。
そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。
ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。





合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!? ▶







▲ おっとウ
目がなん

◀ この中に何

◀ 夜の公園でのアオイさんと
ん。背後にライエルの魔手





ウイングマンそしてその仲間達
君達の友情が、ライエルの野望





オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。
詳しくは、担当・矢作(やはぎ)迄 TEL(03)366-4345

ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

PC-9801シリーズ、FM77AV専用
10月30日新発売!!

PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800

好評発売中
PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版(2枚組)¥7,800

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

- アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
- トレーニングモード、トーナメントモード、の2構成・全72ホール！
  トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
- 音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
- 世界トッププロの座は自分の手でつかめ！
  フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。





PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係



⬆9ホールごとの美しいティータイム・ミュージックとグラフィック。

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J・E・S・U・S

ジーザス

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

好評発売中

死の匂いに乗って
暗黒の世界から
あいつがやってきた。

X-1turbo、II、III、Z
(2ドライブ専用)FM音源対応
(3枚組)……………¥7,800

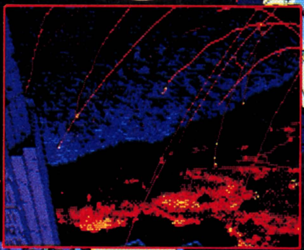
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……¥7,800

FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……¥7,800

MSX2版
ソニーより
10月21日発売



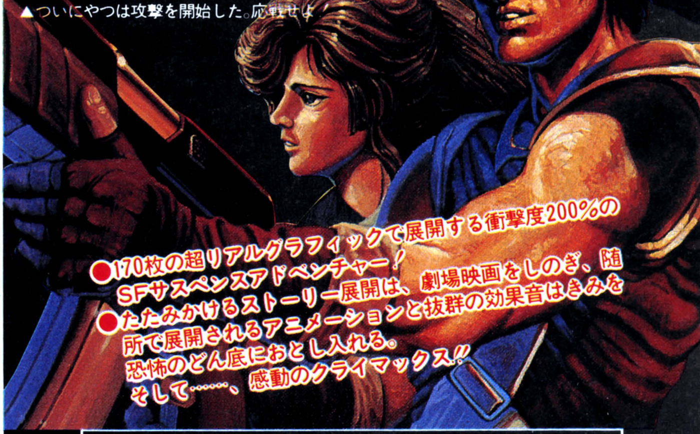
▼姿なき侵入者の影に乗員の不安がつのる。



◀ハレー接近で天変地異が各地で起こる。



▲ついにやつは攻撃を開始した。応戦せよ!



★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●菫色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

●ラジカセに接続すると大迫力サウンドが楽しめます

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて右記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左下の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。
また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

Active Role Playing Game
HYDLIDE 3
THE SPACE MEMORIES

この感動を待っていた!
熱烈な要望に応えて、ハイドライド完結編、遂に登場!
●PC-8801mkIISR以上・5"2D 2枚組…………
●MSX 専用・4メガロム………
●MSX2 専用・4メガロム…… **年末発売**

SPACE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ

再び、ディーヴァセンセーション。
ディーヴァ・ストーリー7終章〈カリ・ユガの光輝〉、完全シミュレーション版で登場!
●PC-9801VM以上 5"2HD ………… **年末発売**

T&E SOFT 創立5周年記念作品
LINE UP!!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER

さらにS・U・P・E・R!! シューティングも進化する。
X1、X68000で、スーパーレイドック発進!
●X1シリーズ…5"2D………… **年末発売**
●X68000…5"2HD………… **来春発売**

NEW 3-Dゴルフシミュレーション(仮称)

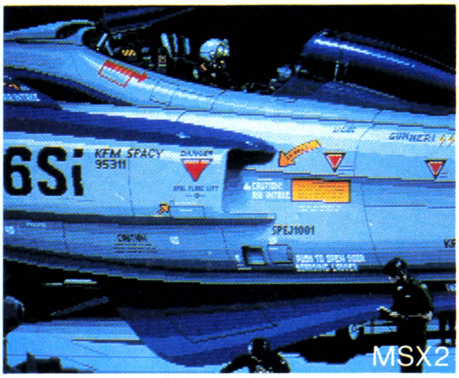
新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、
超リアルシミュレーション!
来春登場!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。
ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

最強のCGツール。

PIXEL 3
ピクセル
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX 2 RAM64K VRAM64K/128K
3.5″2DD……¥6,800



あのピクセル2がグレイドアップ——!
ピクセル3となって新登場——!

この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに……

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

バージョンアップのチャンス!!

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップ・サービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)
ピクセル2のプログラムディスケット(3.5″1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル2 バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル3(3.5″2DD)と新マニュアルに交換致します。
なお、バージョンアップのお申し込みは、11月1日以降より受付致します。

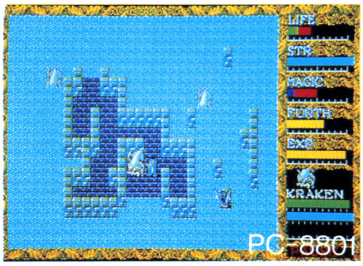


- PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA …………5″2D ………………… ¥6,800
- X1F/turbo/II/III/Z ‥5″2D ………………… ¥6,800
- FM-7/NEW7…………5″2D ………………… ¥6,800
  (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)
- FM-77/AV/20/40 ‥‥3.5″2D ………………… ¥6,800
- X1/C/F/turbo ………テープ3本組 ……… ¥4,800
  (ディスク装置内蔵のX1F/turboでの作動は保証しかねます。)
- FM-7/NEW7…………テープ3本組 ……… ¥4,800
  (FM-77/AVでの作動は保証しかねます。)
- MZ-2500/V2(MZ-2000モード)3.5″2DD‥‥ ¥6,800
- MZ-2000/2200 ……5″2D ………………… ¥6,800
- MSX(RAM8K以上)1メガロム+S-RAM ¥6,400

A.R.P.Gの決定版!

ハイドライド完結目前! すべての物語を君に知ってほしい。

★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。(FM(テープ)版は着がえはできません。)
★自由に設定できるゲームスピード。
★マルチウィンドゥ表示。
★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ(バッテリー付S-RAM内蔵)だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。





T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2〜3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領 ●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

T&E SOFT MSX
技術の集大成——!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。



SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

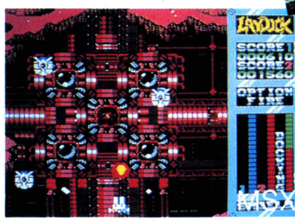
これぞ、シューティングの真髄(しんずい)——!

★圧巻! 全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ! 合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG3音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドックス全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは1回限りです。)
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS・U・P・E・Rとなる予定です。

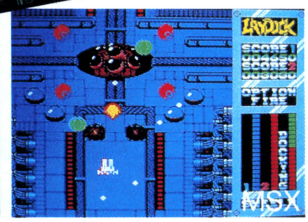
MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800



▲"READY"



▲E-プラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

DAIVA ディーヴァ
ACTIVE SIMULATION WAR

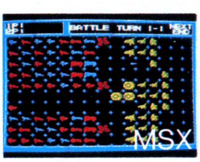
アクティブ・シミュレーション・ウォーとは——

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーから成り、それぞれ7機種(PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています。
★STORY7(終章)カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい3-Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です。

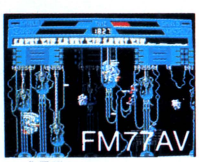
STORY1 ヴリトラの炎	PC-8801mkIISR以上	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY2 ドゥルガーの記憶	FM77AV/20/40	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY3 ニルヴァーナの試練	X1	5"2D・2枚組	¥7,800
STORY4 アスラの血流	MSX	2メガロム	¥6,800
STORY5 ソーマの杯	MSX2	5"2DD	¥7,800
STORY6 ナーサティアの玉座	ファミコン(東芝EMIより発売)		¥5,500
STORY7(終章)カリ・ユガの光輝	PC-9801VM以上	5"2HD	(年末発売予定)



▲戦略シーン



▲艦隊戦シーン



▲惑星戦シーン

MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク

感動のハイラスタグラフィックス!!
これが MOVIE SPACE SHOOTING GAME だ!

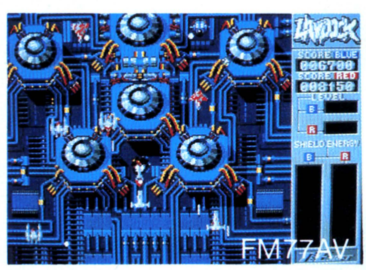
★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを操縦)、もう1人がオプションウェポン操作を担当。(1人でもプレイは可能です。)
★毎回の得点とは別に、プレイするほど向上する実力をレベルとして表示。レベルアップすれば、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方にはもれなく階級章を進呈。
★敵は約50種、巨大戦艦も登場。合体時の武器は、誘導ミサイル、マルチバルカン砲他多数。
★データディスクに途中ゲームデータをセーブ。
★FM、MZ版には画面右側に得点を常時表示するインフォメーションボードを新設。FM音源を使用したB.G.Mを約10曲挿入。

●MSX2 3.5"1DD
RAM64K/VRAM128K
¥6,800

●FM77AV/20/40
3.5"2D・2枚組
¥6,800

●MZ-2500/V2
3.5"2DD
(MZ-2520では作動しません)
¥6,800

●MSXマークはアスキーの商標です。



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15 請求券 ログイン11月号

'87総合カタログ 請求券 ログイン11月号



※付記のない画面はPC-8801mkII SRによるものです。 ※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

ゲーム!

■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…
2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



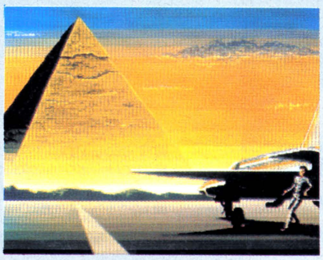
※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール! 迫力の3D画面

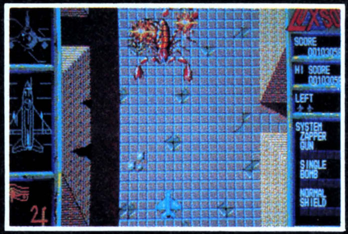
●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

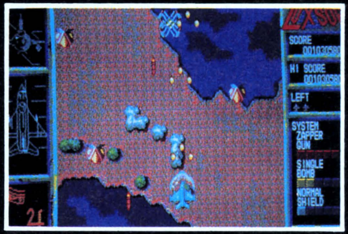
●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路


フルアニメーションで動くデカキャラをはじめ、豊富な敵キャラクター

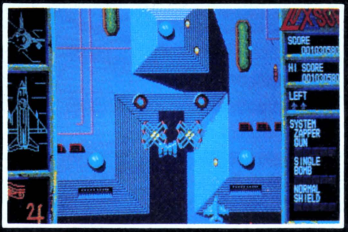

美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

※FM77AVの画面です。


デカキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!


バリアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!


古代遺跡に展開する戦闘シーン!


最終面。ここですべての謎が、明らかになる。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

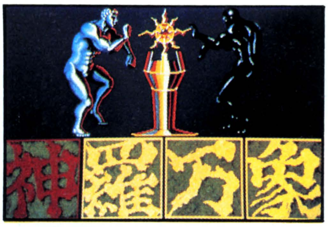
株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159



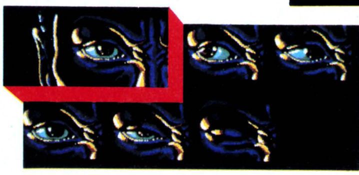
神羅万象
超能力者達の塔
VAを極めた

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響する
マルチエンディング。

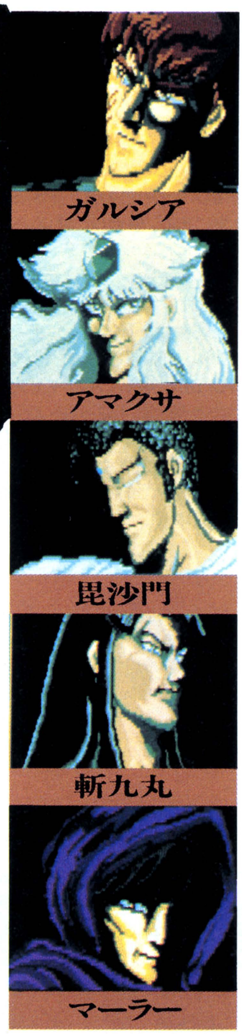


タイトル画面。文字の出方に注目!


戦士を呼び寄せるべく
祈るソラリス

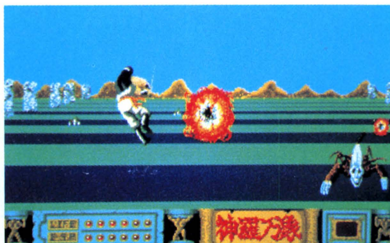

筋肉の動きまで計算した
リアルなアニメーション

5人の個性派キャラクター



リアルアクション!

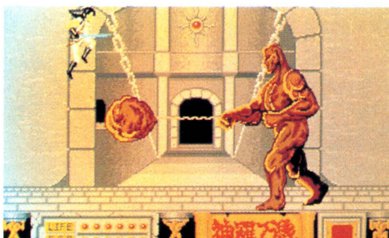

高速スクロールによる背景の
美しさがゲームを盛り上げる。


マーラーに襲いかかる魔物群、
とにかく打ちまくれ!

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。


デカキャラを倒せ!
フルアニメーションのキャラクター。

テレネット・エクスプレス

お待たせしました。
テレネット・ユーザーズクラブがついに発足します。お申し込みは、9月後半からShopで配られます応募用紙でお願いします。また、すでにはがき、電話でお申し込みの方、アンケートはがきにお答えの方には応募用紙をお送りします。

応募用紙お申し込みの方は、03(268)1159ユーザーズクラブ係まで。

メ切りは10月末日です。たくさんの特典を用意してお待ちしています。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



■PC-9801シリーズ
(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生



■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券
ログイン
⑪



CROSS MEDIA SOFT
愛、涙、そして笑い・・・・
あの「新竹取物語」から2年6ヶ月‥‥‥ また新たな旅が始まった。
SINTAMATORI STORY
かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。
大河アドベンチャーロマン
新玉取物語
しん・たまとりものがたり
①コマント選択 アイコン操作により入力は極めて簡単
②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類
③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと287枚という膨大さ。
④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示
⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供
⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達
持ちもの
得点 256
君の好みは誰だ？ 美少女から老婆まで登場する多彩な女性たち……
発売中！ ●FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源） ●FM-77/AV（一部要FM音源）
近日発売 ●PC-8801mkII SR/MR/TR/FR/MH/FH
全てディスク6枚組 ¥10,000
近日発売予定 PC-88VA
タイムスリップアドベンチャーゲーム
アンジェラ
ANJELA
ドラキュラは実は宇宙人だった！

学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

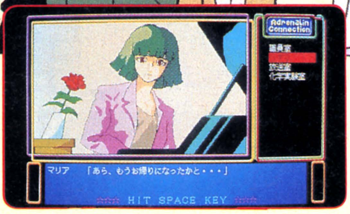


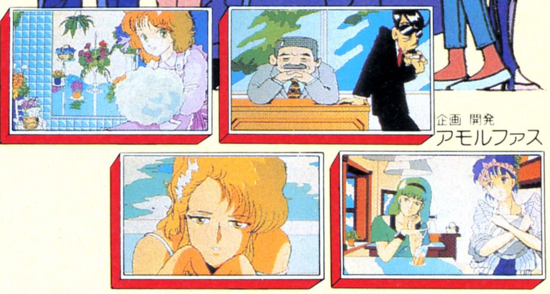
ADRENALIN CONNECTION

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。
学園や市街地などを調べるうちに次々と
明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

先生!これは事件です…







企画 開発 アモルファス

- ▶コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▶400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- ▶20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▶グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▶FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ!

発売中	●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX (5"2HD) ●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800
近日発売予定	●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH ●PC-88VA 全てディスク3枚組	¥7,800

主人公アンジェラの住むオベリスク星では食料危機が起こり、日増しに死者の数もふえていった。アンジェラの父は、地球という星へ彼らの食料を求めて旅立った。しかし、……父は……。アンジェラも父を探しに3ヶ月後に地球へ旅立つが、地球での時間は60年もたっていた。

アンジェラ(プレイヤー)は、時間と空間の旅人となり、父を求めて長い冒険を始めた…。

1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムースな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイングゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム



企画 開発 くまさんチーム

発売中	●PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH ●PC-88VA ディスク2枚組	¥6,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

どんどん動くと気持ちいい。



PC-88VA用〈新発売／5タイトル同時発売〉

アニメ フレーマー・データコレクション

アニメ フレーマーは、アニメーションを作ったり、ビデオの演出に使うと便利なソフトです。そして「アニメ フレーマー・データコレクション」は、アニメ フレーマーをより効果的に使うためのツールとして登場しました。ビデオの編集には、シーンとシーンの結びに使うと便利な「ワイプパターン集」や、タイトルバックやアクセントに使える「ワンポイントキャラクター集」があります。また、自作アニメーションに簡単に取り込める「基本図案集」、そのまま見ていても楽しく、さらに自分のアイデアでストーリーを作り変えられる「創作アニメーション オバ助」。そして鳥の飛び方や歩き方をショートアニメーションでお見せする「野鳥・バードウォッチング」。それぞれのデータの特徴を活かして、自作アニメーションのヒントにしたり、より動きのあるオリジナル・ビデオを作ってみてください。

この5種類のデータをラインナップした「アニメ フレーマー・データコレクション」で、アニメ フレーマーを思う存分に使いこなしてみませんか。

〈アニメ フレーマー・データコレクション〉

Vol.1 ワイプパターン集
Vol.2 ワンポイントキャラクター集
Vol.3 創作アニメーション「オバ助」
Vol.4 野鳥・バードウォッチング
Vol.5 基本図案集

■PC-88VA
■5"-2HD
●この製品は、PC-88VA用アニメ フレーマーのデータファイル形式に完全に準拠したデータ集です。
●PC-88VA用アニメ フレーマーが必要です。

定価 各3,800円

制作／㈱スタジオ・BC　発売／㈱システムソフト

※PC-88VA用アニメ フレーマーはPC-88VA専用に、日本電気㈱・日本電気ホームエレクトロニクス㈱から発売されている商品です。　（標準価格 28,000円）

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

資料請求券
Login
87.11



大戦略II エディタセット

いつのまにか大戦略IIにひき込まれ、没頭していった。でも、遊ぶだけではもう飽き足らない。もっとゲームの核心に触れてみたい。「大戦略IIエディタセット」の登場を機会に、新しい角度から大戦略IIを見るのもいいだろう。

マップエディタを使って、自分の思い描くマップを表わしてみる。ユニットエディタで、好みのユニットに設定してゆく。大戦略IIの全てを把握するくらいゲームにのめり込んだから、エディットのアイデアもじっくりと練ってゆける。今までになかった愛着が湧き始めている。もう1歩深いところで大戦略IIが自分のものに、なってゆく。

「マップエディタ」は機能が豊富で、操作も簡単。今までの「面倒なマップづくり」のイメージをガラリと変えるほどです。マウスの使用とHQマップの活用で、マップづくりが絵を描く感覚に近づきました。あとは、リアルな戦況を展開できるように、バランスよく地形を構成してゆくだけ。世界に1つしかない、君だけの戦場です。

「ユニットエディタ」は、「大戦略II」の63のユニットを、シルエットや性能の設定まで変えられるツール。今まで参加していなかった兵器を加えてみたり、昔の兵器を現代戦に持ち込むことも可能です。これまでとは少し違った戦略が楽しめることでしょう。

〈大戦略IIエディタセット〉

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD, 5"-2HD, 3.5"-2DD, 3.5"-2HD
●2ドライブ、RAM384KB以上、漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です。
●この製品には、同一メディアの大戦略IIが必要です。
●大戦略IIエディタセットは、マウスを使えば操作性がアップします。

定価 6,000円

大戦略FM版、新登場。

FMユーザーに、お待ちかねの「大戦略」がついに登場しました。ともかく、「大戦略FM」を存分に楽しんでみてください。

〈大戦略FM〉

■FM-7/NEW7/77/AVシリーズ
■3.5"-2D, 5"-2D
●FM-7/NEW7には、富士通純正のディスクユニットが必要です。

定価 6,800円



ティル・ナ・ノーグ(仮称) Tir-nan-ȯg

悪の心に支配されようとしているティル・ナ・ノーグに、光の世界から送り込まれた主人公。妖精や仲間と共に、さまざまな敵と闘いながら進む。そして闇の世界から忍び込んだ邪悪な影を倒し、ティル・ナ・ノーグを守りぬく。

今ここに、新しいRPGが生まれようとしている。その名はティル・ナ・ノーグ。それは、善と悪の極性を持つ世界。かつて神族と呼ばれた妖精(ダーナ)が湖中や地底に築いたまぼろしの国々だ。

このRPGには、誰もが初めて体験する機能がある。数々のティル・ナ・ノーグを作り出す働きをし、シナリオを設定する。冒険の舞台が無限に生まれ、常に新しいティル・ナ・ノーグへの旅が始まってゆく。

■PC-9800シリーズ　定価未定
好調開発中

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話　092-752-5262
第2・第3土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話　092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00 (祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト:商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せ下さい。
■商品のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて弊社までお申し込み下さい。
■送料について:400円。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft　株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

資料請求券
Login
87.11


KONAMI
面(おも)・白(しろ)・多(た)・彩(さい)、考(こう)古(こ)学(がく)ロマン。
ウシャス

（100万台のPC-98に）

1,000

ミ リ オ

100万本(ミリオンセラー)を狙うワープロ、登場。
ついにくるべきものが来た——ワーディ。

ユーザーの夢が、ひとつのカタチになった。

「ソフトウェアの新しい市場——それはユーザーの夢を実現するものでなければならない。」
これが新しいワープロ、「ワーディ」のコンセプトです。
シティソフトが4年間の構想を経て、そしてひとつのカタチにするために1年6ヶ月の歳月を費やしました。

わ〜でぃ
WORDY.

すべての98ユーザーのために。

ワーディは100万人の98ユーザーひとりひとりに使っていただくために創られました。そしてその価格もコンセプトのひとつです。100万人に使っていただく、9,800円。すべての98ユーザーのための価格です。

- オフィスでのビジネスに、個人のプライベートな時間に。
- ワープロを使いなれたプロ・ユーザーに。また自分でどこまで使えるか不安をお持ちの初心者の方にも安心してどうぞ。
- 長大な文章を作成する方に。スピードを重視してエディタなどで文章を作成している方に。
- 文字飾りなど、デザイン的な表現力と編集機能を重視される方に。
- すでに他のワープロをお使いの方。
- まだプリンターをお持ちでない方にも。(プリンターがなくともとりあえず使える???)

最先端を、お求めやすい価格で。

ワーディはお求めやすい9,800円。しかし、その性能は桁違いです。価格でソフトの価値が決まるワケではありません。価格が100万人のためなら、その機能と内容もまた同じです。「100万人が使うなら、100万通りの使い方がある。だから高性能でなくてはならない。」これがワーディに対するシティソフトの考えです。ワーディは日本語ワープロに求められる機能をすべて網羅し、さらにプライベートプロセッサとしてもお使いいただけるように、通信、住所録など簡単ですぐ使える機能も装備。低価格だからこそ、高性能なワーディです。

ただ高機能だけでは面白くない。

ただ機能をふやすだけなら現在どのソフトも同じです。しかしワーディはただ高機能だけがセールスポイントではありません。初心者からプロフェッショナルまで、誰にでもすぐ使えて、しかも奥行きが深くオリジナリティあふれる構成です。たとえばオートマニュアル機能。マニュアルはフロッピーに保存されていて、それを自動的に表示します。これで重いマニュアルを開く必要はなくなりました。さらにデータ自動保存機能を装備。「せめてあの時に保存しておけばよかった。」と後悔することもありません。機能拡張競争に明け暮れていたのでは気がつかないポイント。本来ビジネスソフトには絶対に必要だったものをワーディはしっかりとらえています。高機能だけでは面白くない——ワーディは最先端ワープロとしてすでに高機能以上のレベルをクリアしています。

,000

ン セ ラ ー

（100万人のワーディ。）

オートマニュアルでマニュアルレス。マニュアルも自由に選べる時代がきた。

ビジネスソフトについているマニュアルは、意外と読まれていないらしい。——無理もないことです。ひとつの仕事をするためにマニュアルを何10分も読むことはどう考えても不合理です。ワーディは、マニュアルそのものをプログラムの中に収めました。単なるヘルプ機能とは違い、自動的に必要な部分だけが画面上のウィンドウに表示されます。重いマニュアルはもう必要ありません。しかしそれでも、本になったマニュアルが欲しいとおっしゃる方に「ワーディ公式マニュアル」が数社から出版されます。いくつかのマニュアルの中からご自分にあったものを選んでお買い求めいただけます。

バージョンアップとは何だろう。

シティソフトはバージョンアップサービスについても原点にもどって考えました。その結果、ワーディはバージョンアップはしますが、バージョンアップサービスは行なわないという考えにいたりました。そのことがユーザーにとって少しも不利益なものではないからです。ビジネスソフトのバージョンアップサービスの料金はほとんどが1万円。ワーディは価格そのものがバージョンアップ料金レベル。ですから新しくなった時にもう一度ユーザーがワーディを再評価し、買うか買わないかを判断されればよいのです。

遊び心で買える。そしてどこまでも本気で使える。

シティソフトは、これからもワーディシリーズとして100万人に使っていただける低価格で高性能なビジネスソフトを次々とシリーズ化。しかも、まるでひとつのソフトウェアのようにそれらを同時に扱うことができます。ワープロの他にもグラフィックソフトやデータベースなど、必要に応じて気軽に買い足せる、そしてどこまでも本気で使える。ワーディは、ソフトウェアの新しい買い方と使い方を提案していきます。

ユーザーサポートは、かくありたい。

ワーディのために、シティソフトは次の3つのサポート体制を整えました。まず電話による対応。そして2つのパソコン通信。

PC-VAN SIG	ソフトウェア ✳ CITY	シャンプコード JSW
シティネット	06-372-8749 300 or 1200 BPs、全二重、8ビット、パリティなし、ストップビット Xパラメータ ON、シフトJIS	

シティソフト ソフトウェア＊LINE-UP

- 英日自動翻訳システム 「ERA-10」（イーラテン）
  NEC・PC-9801/N5200-07 HITACHI・B16/2020 ¥320,000
- マルチ・ランゲージ・ワードプロセッサ 「WORLD WRITER」
  欧州、北欧、アラビック、ロシア、ギリシャ、ラテン、ヒンドゥー、タイ
  IBM PC/AT ¥128,000 PC-9801（開発中）¥148,000（予価）
- 日本語入力プロセッサ 「FIXER3」（フィクサースリー）
  NEC・PC-9801 ¥28,000
- 英文プルーフソフトウェア 「Mac Proof」（マックプルーフ）
  APPLE・Mac ¥42,000
  「PC Proof」（ピーシープルーフ）
  IBM・PC/AT （開発中）
- グラフィックエディタ 「DRAWTHY」（ドロシー）
  HITACHI・B16 NEC・N5200-07（開発中）¥50,000
- 中国語ワードプロセッサ 「童 童」（トントン）
  HITACHI・B16 価格未定
- 翻訳者支援システム 「TSS」（開発中）

★ワーディについてのお問い合せは全国パソコンショップ・ゲームソフトコーナーまたは下記へどうぞ。
発売は12月予定です。

総販売代理店：株式会社 小西六エニックス
本社：東京都新宿区西新宿8-20-2 新宿アイリスビル7F
TEL.03-363-0153 FAX.03-367-1914

開発・販売：シティソフト株式会社
本社：大阪市大淀区中津1丁目2番21号 明大ビル
TEL.06-376-1160 FAX.06-376-0590

技術は夢から生れる
Citysoft

※広告の内容は変更になる場合もあります。

聖者か、愚者か、大地を揺るがす大反響！



ウルティマの敵（ライバル）はウルティマ

困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇敢・正義・誠実さ・献身・慈悲・謙譲・名誉・崇高さの
8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

Ultima IV™
Quest of the Avatar

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG ―― 絶賛侵攻中！

いままで、本当のRPGにであったことはなかった。ウルティマIVを見て聞いて買って、やってみると、なんとまぁ、2、3年ぶりに熱中しました。
杉本達彦（兵庫県 17才）

いままでのウルティマは値段が高すぎた。
このウルティマIVは5枚組で9800円、やっぱり、ポニーはちがうと思いました。
片山英利（大阪府 17才）

外国での超人気ソフトをここまで見事に移植されたスタッフに敬意を表します。これをアメリカのゲーマーたちが見るときっとくやしがるでしょうね。
中島健蔵（島根県 25才）





発売中機種

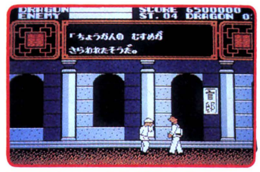
(2HD) PC-9801VX、VM、M 2枚組 F98[F]5551 ¥9,800
(2DD) PC-9801VF、F 3枚組 M98[F]5551 ¥9,800
(2HD) PC-9801UV2、UV21 2枚組 L118[F]5551 ¥11,800
PC-9801シリーズは、384K以上のRAMと、第2水準漢字ROMが必要です。

(2D) PC-8801SR、FR、MR、TR、FH、MH 5枚組 M98[R]5551 ¥9,800
(2D) X1turboシリーズ、G、F 4枚組 M98[J]5551 ¥9,800
(2D) FM-7、NEW7 5枚組 M98[M]5551 ¥9,800
(2D) FM-77シリーズ 5枚組 L118[M]5551 ¥11,800
MSX2開発中！

株式会社ポニーキャニオン
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
札幌支店TEL011-232-5151　仙台支店TEL022-261-1741　東京支店TEL03-221-3271
名古屋支店TEL052-322-4001　大阪支店TEL06-541-1971　広島支店TEL082-243-2915
福岡支店TEL092-751-9631　ニッパンポニーTEL03-667-3741

これはスゴイっ！情報やアイテムを集め、謎を解くRPGと、すばやいカンフーアクションがドッキング！

舞台は20世紀初頭の香港。闇の黒幕が香港を支配していた。悪党のボスは西環(サイワン)の虎(トラ)。そして、その下に４人の幹部がいる。きみはジャッキーを操作して、この悪党どもをやっつけなければならない。しかし、ジャッキーには西環の虎はもちろん、４人の幹部の居場所すらわからないのだ。きみは、街の中を歩き回り、人と会話をして情報を集め、まず、４人の幹部の居場所を捜すことから始めなければならない。街には悪常の手下がジャッキーを狙って待ちかまえている。敵は、比較的弱いザコから、ナイフ投げ、ヌンチャク男、カンフーの達人まで多種多彩。対するジャッキーの技もジャンプ、ローキック、ハイキック、バック転、パンチなど、とにかくスゴイ。（壁ぎわでジャンプすると三角ジャンプもできるぞ。）はたしてジャッキーは、謎を解き、ボスをやっつけ、香港に平和をとりもどすことができるか⁉



街は全部で４つ。東環・西環・北環・南環それぞれに１街と２街がある。マップを作ろう。



街の人々と話をして情報を得よう。

闇の香港を支配する黒幕(ボス)を倒せ‼

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2 史上最大の標的

PROJECT A PART 2



わりと弱いザコは、一撃で倒せ。決めのパンチだ。



部屋の中にいるデカキャラは簡単に倒せない。このハイキックやパンチなど駆使して挑戦だっ！



ゲームは、街路、建物の中、部屋の中の３つのパートで行われる。奥の奥まで突き進め。



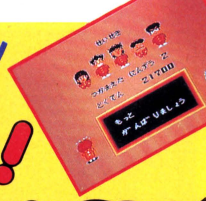
MSX2 MEGA ROM R58 Y 5109 ￥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

好評発売中



バラエティの王様、奇面組。今度はMSX2にジャンプ！

いたずらをして逃げた奇面組の５人を捜し出せ！
唯(ゆい)ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、５人をつかまえることができるか⁉



ハイスクール！奇面組

MSX2 MEGA ROM R58 Y 5813 ￥5,800
（メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です）

PONYCA が PONY CANYON に変わりました。

PONY CANYON



brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
HAYATO
時空間伝説「隼人」
時空の亀裂(タイムスリップ)から生まれた時空間漂流伝説「HAYATO」。
奇抜な時代設定と奇想天外な戦国譚(サイキック・ストーリー)で君に贈る、
タイムクロスR・P・G！
これがR・P・Gの決定版だ！
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
It's future century——. Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどりついたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with hige matallic voice.
Rizaは闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Thers computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.
奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G
HAYATO
■PC-8801mkⅡSR MR FR TR FH MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組)
TAKERU価格 ¥5,800
★今、HAYATOをお買いあげの方に、もれなくHAYATOグッズ(特製HAYATO下じき)プレゼント！
●パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望」と記入してお送りください。
●このゲームは企画＝武尊、開発＝フランニング・ライクによるものです。
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
リターン・オブ・イシター
ご存知、「ドルアーガの塔」の続編。呪文数65種、ステージ数128、アクションR・P・Gの決定版！
■SPS■PC-8801mkⅡSR以上
Cナムコ
TAKERU価格 ¥6,000
マデリーン X1シリーズついに登場！
シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用で登場。
■シンキング・ラビット■PC-8801mkⅡSR以上
■X-1 F G turbo Ⅱ ⅢZ(X-1C D X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)
TAKERU価格 ¥3,200
アスピック・スペシャル
追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。■クリスタルソフト■X-1 C F G turbo Ⅱ Ⅲ (X-1を除く) FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5"2D版
TAKERU価格 ¥4,800
アドベンチャーツクールmkⅡ
君のオリジナルゲームを作ろう！
ゲームするだけじゃもの足りない意欲的な君に、ログイン・オリジナル・ゲーム製作ツールを贈る。
■ログイン■PC-8801 mkⅡ SR MR FR TR FH MH■5"2D版(2枚組)
TAKERU価格 ¥3,500



速報 タケルが大きく変わります。

新規対応機種
PC-98、パーソナルワープロ、FM77AV他

10月21日、タケルパワー全開!

16ビット系ハードを使っているみんなっ、とびっきりの大ニュースがとびこんできたぞ!それは前から要望の高かったタケルの16ビット系ハードへの対応が10月21日ついに実現することになったんだ。スタート時期は各地区によって異なるけど、11月13日までにはすべてのタケルが16ビット系ハードに対応する予定だから楽しみに待っていてくれ!他にもMSX2、パーソナルワープロ、FM77AVにも同時対応するという、まさにビッグなニュースだ。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-2500
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新無線J&P高槻店	(0726)85-1112
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0883)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505





ジェネシス
戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。
■スクウェア■PC-8801mkIISR MR FR TR FH MH■5"2D版

TAKERU価格 ¥4,900

ブラザー工業株式会社 (TAKERU事務局☎(052)263-5895)
本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

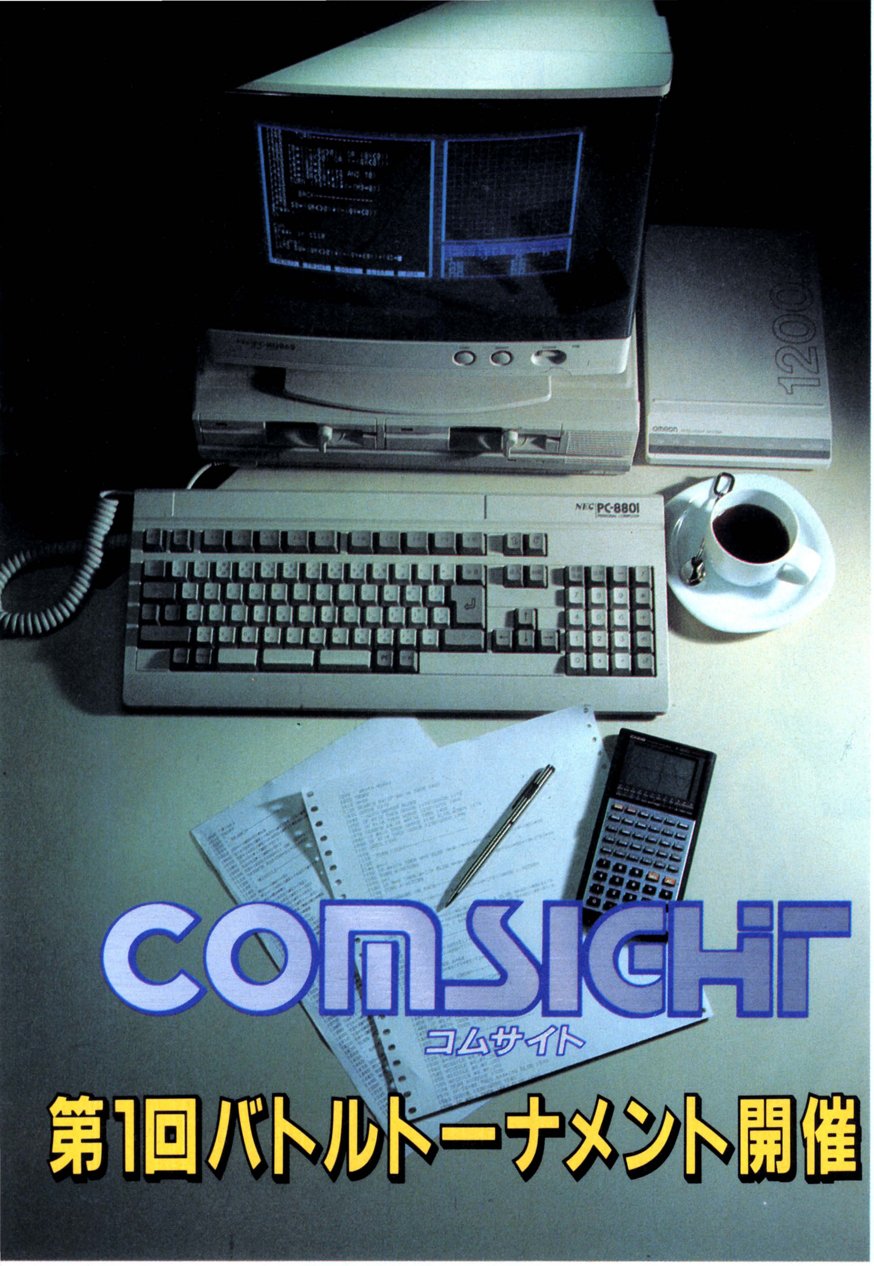
ログイン
11 月 号
資料請求券



PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
SF ROLE-PLAYING GAME
サイキックウォー
星暦3656年、KGD星域に再び帝国の魔手がしのび寄る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国軍は、あらたに最新鋭の機械化サイコアーマーを開発。全面戦争に突入しては、KGD星域が危い！そこで、同盟最高評議会は、敵の軍事中枢である人工惑星基地を爆破すべく、極秘のうちに敵星系にサイキックソルジャーを送り込んだ。
「銀河超能力戦記」の幕が、いま、開く！
銀河超能力戦記
キミの5感と第6感に訴える、激リアル戦線！
息をのまずにいられない、息をのんだら殺される、オソロシおもしろ戦闘シーンがこのゲームの凄味！敵が現れることを予知するキミのサイキックと、瞬時の戦闘力に勝負がかかっている、身のケのよだつリアル体験だ。
血湧き、心臓も踊る、SFロマンの新世界！
この秋サイコーのロマンチックシーンを約束する、SFきってのシナリオのおもしろさがこのゲームの醍醐味。それだけじゃない！シンセで編曲したオリジナルのミュージックテープがついてくるから効果バリバリ。キミは頭のてっぺんから足の先までSFロマンの虫になる。
キケンたけなわ！強敵からの挑発状〈Part 1〉
シュステッド「オーバーハイム星の目玉ゾーンでお目にかかろう！まばたきする間もなく、地獄の底へ落としてくれるわ。グワッハッ、ハッ、」
シュステッド
グレゴリン「死ネ！死ネ！ソシテ、殺ス！死ネ！死ネ！ソシテ、殺ス」（グレゴリンの辞書には、"死ネ"と"殺ス"しかのっていない。
グレゴリン
タトゥールメン「グググッフッフッー、ギギギッヒッヒー、ヌッフッフッ。(訳：ワタシはカナシイ。すべての者がワタシの前でチカラつきる。オロカなヤツらよ！
タトゥールメン
PSYCHIC WAR
PC-8801/mkII
（1ドライブ可）
PC-8801 SR以後
（V2mode/2ドライブ専用）
PC-9801シリーズ近日発売
〈定価各8,800円〉
各機種移植進行中！
♥KGD ホットライン♥
A・S・A・K・O CLUB
ヤッホー！あさ子でーす。もうすっかり秋ね、あさ子もなんとなくいつもと違った気分…
「サイキック　左手痛し　秋の夜」なんて、一句がうかんできそう ね。さて今月は、あなただけにこっそり、新作のニュース。まだあまり詳しいことは言えないけど、年内にRPGがでるみたいよ。ストーリィは剣と魔法の渦巻くファンタジーの世界、あの「覇邪の封印」のノリで頑張ってるから、期待して待っててね。
資料請求券
LOGIN・11
KGD
Software Products
お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ内KGDソフト　〒162　東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724



異次元ソフト
ロールプレイングゲーム
覇邪の封印
パーソナルコンピュータ広告誌
月刊ケージーデー
KGD
11
資料請求券・LOGIN・11
血迷えるファンタジーワールド…
カラーリングで迫力ブンブン
秋だからユメ見たいキミ／秋こそゲージツしたいキミ／に「覇邪の封印」でファンタジーショックを体験して欲しい。特製マップとオリジナルフィギュアがついてくるから、生身の感動が味わえる／キミは血迷えるファンタジーボーイに変身する／
STORY：平和な世界に突如訪れる暗黒／かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団／平和だった国も、今は恐怖と絶望に支配され荒廃の一途をたどった。助かる術は、ひとつ／異次元の門を塞ぐことだ。
封印のエンブレム
認定証
PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円
元祖 SFロールプレイングゲーム
コズミックソルジャー
カルく、アカルく、地獄に出会う！
ふつうのゲームじゃツマンナイ／こむずかしいゲームじゃタマンナイ／というワガママもんにピッタリのRPGが「コズミックソルジャー」だ。帝国の策謀により封じられたサイキック能力を解放し、圧政に苦しむKGD星域に平和を取り戻せ／　超ライト感覚のSF－RPGだ!!
PC-8801シリーズ……7,800円
PC-9801シリーズ……8,800円
FM7/NEW7/77/AV……7,800円
X1turbo 5"2D……7,800円
MSX2 3.5"1DD128K……7,800円
MZ2500……8,800円



コムサイトが創る超空間（ハイパースペース）

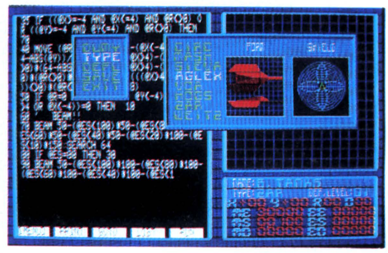
エレクトリックワールドで繰り返されるバトルタンクのはてしなき戦闘。ビームが空間を裂き、ミサイルの雨がバトルタンクを襲う。熱い闘いは冷静なプログラムによって創られる。 It's brains war!

★



BASICに似たコムサイト専用言語BPLを使用しプログラムを作成。バトルタンクはプログラムに従い、敵を探知、判断、攻撃する。

★



シールドパターンがそれぞれ異なる8種類のバトルタンクにディフェンス（防御）レベルを設定して、バトルタンクの基本性能を決定する。画面処理にマルチウィンドウを採用。

★



高速フルカラー3Dソリッドによるリアルな戦闘画面。対戦モードは対コンピュータ戦と対ユーザー戦の2モードがある。

通信機能対応

別売の通信ソフトにより、電話回線およびパケット通信を使って遠隔地のユーザー同士が対戦できる。（カプラー、モデム、TNC等の通信機器が必要です。）

絶賛発売中

PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA
2ドライブ専用 5″2D2枚組　6,800円
※この製品はBASICの基本命令を理解できる方を対象としています。

応募要項

応募期間：62年12月1日～63年1月15日（当日消印有効）

応募方法：郵送……バトルプログラムを1本のみセーブしたディスクを郵便にてお送り下さい。原則としてディスクは返却できませんが、返送を希望される方は、返送用の封筒に切手を貼り、住所を明記したものを同封してください。ディスク1枚に1本のプログラムとなっていれば1人で何枚応募されてもかまいません。
通信……COMSIGHT通信ソフトをお持ちの方は電話回線でテクノソフトホストステーションにアクセスしてください。詳細は通信ソフトの説明書をお読みください。

応募資格：COMSIGHTに添付のアンケートハガキが弊社へ到着した方のみトーナメント参加の資格があります。ハガキを紛失されないよう購入後はすみやかに当社宛お送りください。

審査方法：応募された全バトルタンクで予選を行い、10台が選ばれます。予選を通過した10台のバトルタンクが総当たり戦を行い、その結果、勝率がもっとも高かったバトルタンクが優勝となります。

発　表：63年4月発売の当社雑誌広告

備　考：応募されたバトルプログラムは公開ソフトとして扱われ、雑誌などに掲載されることがあります。入賞者には賞品が用意されています。

質問宛先：本トーナメントに関するお問い合わせは、返送用の封筒に60円切手を貼り住所を記入したものを同封し、当社「コムサイトバトルトーナメント質問係」まで郵便でお寄せ下さい。

ヤッタゼ！ MSX2 九玉伝登場！


Broderbund Japan
the ancient
ART of WAR 88
◉PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA(5"-2D)◉2ドライブ。専用高解像度640×200カラーディスプレイ。定価8,800円
新発売
※88VAは開発中です。
●詳しい資料をご希望の方は、ハガキに資料請求券を添付し、住所・氏名・年齢・職業・使用機種を明記の上、弊社宛ご郵送下さい。
●商品のご注文は、お近くのマイコンショップまたは現金書留、郵便為替、郵便振替(東京6-111804)にて、商品名・機種・メディア名を明記の上、弊社までお申し込み下さい。
株式会社ブロダーバンドジャパン 〒160 東京都新宿区新宿2丁目2-7 新宿KGビル8F TEL:03(341)1131
近日発売〈アート・オブ・ウォー/シナリオ集88〉定価4,800円
※この商品の作動にはオリジナル「ART of WAR 88」ディスケットが必要です。同一メディアをお買求め下さい。
資料請求券
LOG IN
'87.1

殺しのドレス

サスペンスエキゾチカ 全裸連続殺人事件
あたり前の事件が許せない!!

PC8801版(3枚組)
10月下旬
発売予定!



―――― 何処にでもある小さな町の公園で、若い女性の全裸死体が発見された。暴行され、首を絞められ殺されたあげく、不思議な事に右手の小指が根元から切り取られていた…。時は現代、もし君の回りの友達が次々と殺されてしまったら…、そして君の愛する彼女がもし狂気に満ちた犯人の手に落ちてしまったら…。しだいに解き明かされる事件の真相、意外な事実。そして犯人の真の動機とは?

主な登場人物(9名)にあなたの好きな名前をつけられます。

- 多彩な登場人物(総勢30名)
- FM音源を駆使したBGM(88のみ)
  場面の状況に応じて変わります。
- コマンド選択式、抜群の操作性
- 迫力のグラフィック、
  総画面数120画面!!
- 随所に挿入された高速アニメーション
- 膨大なメッセージ
  メッセージだけでディスク1枚使用

ロールプレイングゲームの世界では常識である、複数のキャラクタのネーミングをアドベンチャーゲームの世界で実現しました。これで主人公であるあなたはもちろん彼女の名前や友達の名前でゲームのシナリオが進行します。友達を主人公にしてあなたが傍役にまわってもおもしろいかもしれません。
また主な登場人物以外にも3人だけ名前をつける事ができます。ただし、その名前がゲーム中の誰であるのか、いつ、どこで登場するかは実際にゲームが進行しませんとわかりません。



適応機種 商品名	PC8801 SR FR MR FH MH	PC9801 2DD	 2HD	MSX 2	定 価
殺しのドレス	10/30	11/27	11/27	未　定	¥6,800
リップスティック	10/18	10/30	10/30	11/21	¥3,000
ふぇありぃてぃる	◎	◎	◎	11/21	¥7,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	11/21	¥7,800
麗　奈	◎			未　定	¥4,800
女性心理学入門	◎	◎	◎	11/21	¥5,800

日付……発売予定日　◎……好評発売中　※……88VAはファンクションキーが表示されたままですがゲームは正常に作動します。

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合……商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。

●郵便振替の場合……郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

販売・企画・制作
フェアリーテール
Fairytale
東京都文京区千駄木3-50-15 三幸ビル2F
Phone. 03(200)9834

株式会社ジャスト
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766(代)

「指令長官、たのんだぞ」

●操作は簡単、でも内容は奥深く、初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
●ボードゲームでは、再現しにくかった索敵を完全に再現しました。
●充実したマニュアルは、入門者の方にもわかりやすく書かれています。
●戦闘シーンのグラフィックスや効果音など、コンピュータゲームならではの、AV面も強化しました。
●マップは10種類ありますので、あきることなく楽しめます。



「地球の平和？」

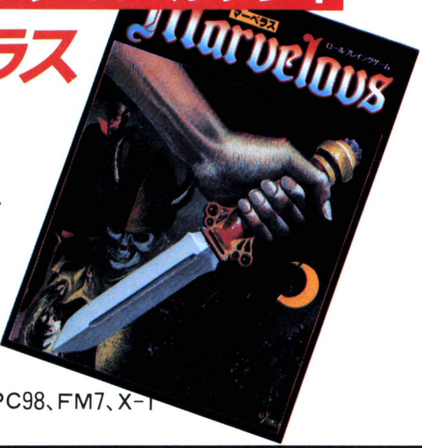
怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦

T.D.F.

スーパーリアル・シミュレーション ウォー

圧倒的パワーを見せる怪獣軍団に対し
君は、勝利を納めることができるか。
結果を知るのは、君のマシンだけだ。

ファンタジック ロールプレイ
マーベラス



王をあやつる悪の
魔法使いをたおせ、
パーティを組み
地下迷宮に挑む
勇者たち。

●6,800円 ●PC88、PC98、FM7、X-1

アダルトチック
ムフフ アドベンチャー
ゴルコス



「あたしリルーナ、あなたの
たすけが欲しいの!」
少女リルーナにつれられ、
異次元の世界を大冒険。

●7,800円 ●PC88、FM7、X-1

今、あなたの目の前にくりひろげられる雄大な



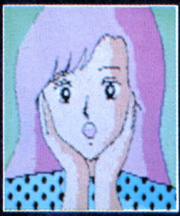
DATA WEST
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号（サンスイビル3F）
TEL.(06)968-1236
●X68000 ●PC9801 新発売
機種/PC8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/
FM-7, 77, AV, AV20, AV40/
X-1, Turbo
価格/6,800円
（5インチ2D, 3.5インチ2D 1枚組）
PC8801VAでは動作いたしません。
まっかせなさい!!」
●品切れ店続出!!
お店に並んでない時は、店頭で大きな声で
「TDFありませんか」とたずねてください。
どうしても手に入らない時は、通信販売でも
お取扱いしております。御利用ください。
近未来ハードボイルド
アドベンチャー
イミテーションシティ
暴走したDOLLを求め、灰色の街を
さまようオレの名は、
ジョン・ボードリアール
●7,800円 ●PC88、FM7、X-1
高機能、低価格、
本格グラフィックツール
GEDITシリーズ
●8,000円 ●GEDIT7、GEDITAV、GEDIT2500
GEDITAVには、カラーハードコピーを取ったり、画像入力装置を接続するための「ターボキット」（5,000円）も「通販のみ」別売されています。
GEDITAV、GEDIT2500、マウス付セットも好評発売中！ ●14,800円
叙事詩 歴史シミュレーション「ローマ帝国の興亡」製作快調！

話したい……。
心行くまで話していたい。
知りたい……。
たとえ束の間のあなたでも。
美少女5人が繰広げる多感な君の夢体験!!
「心のラビリンス、扉を開けて……」



ファンタジー・ロップ


「ウフフ」


「まあホントなの?」


「いじわる !!」

パズルにクイズ、はたまたエッチと
かるいかるいノリでおしゃれに味付されたロマンティックゲーム
会話の進行状況に応じた彼女たちの豊富なリアクション
メッセージに連動したアニメ処理による彼女たちの表情

2ドライブ専用

秋の夜長はアニメっちゃおう!!

フルカラーアニメーションが手軽に楽しめるハッピーなツールが遂に登場!!

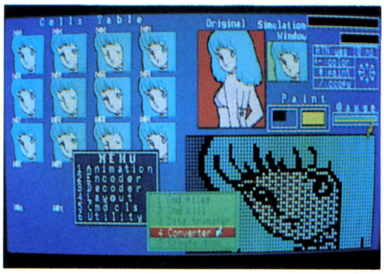
NEC PC-8801全シリーズ 対応

今、88は静から動へ……

●君の部屋に解き終わったアドベンチャーゲームはないかな?お気に入りの美少女ゲームはどうかな?"ACTOR"を使えばなッなんと(!)好きなグラフィック画面にアニメ処理が出来るんだ。ロパクやウィンクなんかすぐに出来ちゃう

●この"ACTOR"は最大16Kバイト、セル最高45枚の大容量バッファを君が自由に設定できるから、メモリの有効利用が出来、セルサイズも3サイズあり、同一ファイル内での混在が可能なんだ。

●この"ACTOR"にはセル画作成時に威力を発揮するコマンドが豊富にあり、その機能をフルに使えばどんな複雑なグラフィックでも簡単にセルデータを作成できるんだ。



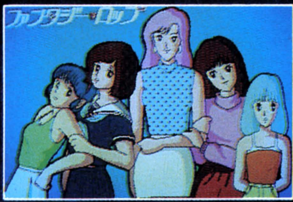
10月中旬発売決定

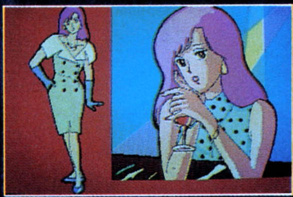
今、アニメ伝説…"ACTOR"

●もし君がグラフィックツールを持っていれば使い慣れたツールでバッチリ好きな絵を描き"ACTOR"でアニメ処理をすればいい。各種グラフィックツールのデータディスクもこの"ACTOR"は簡単に読んじゃう「カシコイ奴」なんだ。

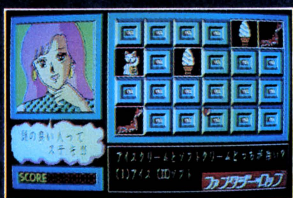
●この"ACTOR"はフルカラー、秒間30コマ以上の高速処理を実現しているから従来の単色アニメーションやキャラクターアニメーションでは味わえない迫力あるアニメが期待できる。
又、グラフィック画面の数ヶ所でフレームロケートをすれば、各フレームを順次動かしたり、同時に動いているようにすることも出来るんだ。

※画面写真は開発中のものなので商品とは異なる場合があることを御了承下さい。





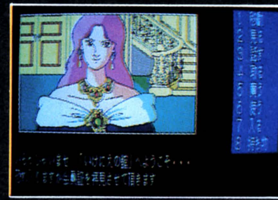




- PC-8801／mkⅡ
- PC-8801mkⅡSR／FR／TR／MR／FH／MH／VA

5″2D 3枚組 価格¥6,800

こんな趣味 僕にはない。絶対に!!
一生経験することもない。絶対に!!
嘘だ、絶対に嘘だ!
彼女が感じるなんて!!
可哀想だよ、絶対に!! 実在の新宿は歌舞伎町!!
スリリングに展開される
異色アダルトアドベンチャー!!



アニメ処理を駆使した究極のラストシーンに
君の我慢はもう限界

第1弾!! いけにえの街

悪いのは私。
そんなこと言われなくても………
ゴメン! 怒ったりして
でも辛いの! とっても辛いの!!
あの日 加納子に 何が起きたのか?
できるものなら飛び込んで行って
助けてあげたい………!!
「美少女 ショッキングレポート」話さずにはいられない!!



華麗なBGMと随所で展開されるアニメーション処理
臨場感120%のビジュアルショック!!

第2弾!! ロリータバイオレンス

- PC-8801／mkⅡ
- PC-8801mkⅡSR／FR／TR／MR／FH／MH／VA

FM音源対応 2ドライブ専用 2枚組

企画・制作 ADULT INN

5″2D 定価¥6,800

グラフィック アニメーションマスター

Actor

予価 12800円（5″2D）

マウス対応（キーボード可）

セル画作成からシナリオまで、アニメーション作りがマウスひとつで自由自在



- そしてなんとその作成したアニメーションが専用DOS「α-DOS」上で簡単なBASICコマンドで自由に利用できるんだ。もちろんこの「α-DOS」はN88-BASICとフルコンパチに設計されているから安心だ。
- "ACTOR"にはグラフィックの瞬間出力機能などここに載せることが出来なかった機能やユーティリティがまだまだあるんだ。それにPC-88シリーズでは旧88から最新のVAまで全バージョンに対応している この秋期待大だぜ!!

好評発売中!!

●いけにえの街	発売中
●ロリータバイオレンス	発売中
●ファンタジー・ロップ	発売中
●アクター	10月中旬発売予定

SOFT STUDIO PANTHER

発売元 スタジオ パンサー
〒108 東京都港区芝浦2-17-2-502
TEL 03-798-2760 FAX 03-454-8457

通信販売のお知らせ

お買い求めはお近くのパソコンショップで通販を御希望の場合は住所・氏名・電話番号商品名・対応機種名明記の上現金書留でユーザーズポストまで申し込み下さい。

ユーザーズポスト
〒104 東京都中央区京橋郵便局内 私書箱103号
スタジオパンサー 通販係まで

お急ぎの方はTEL又はFAXで申し込みの上銀行振込を御利用下さい。
宅配便にて翌日（一部地域は翌々日）にお届け致します。

振込先 三菱銀行 田町東口支店
普 56365

ヤシャ

YAKSA

時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみると最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない………







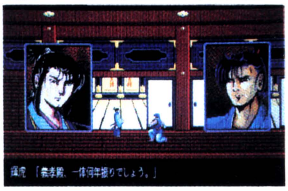
YA 進行ステージが選択できて、戦略を必要とする画面展開ができます。



K 美しいグラフィックがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。



※画面写真はPC 88シリーズのものです。

★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。



■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!

■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!

■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!

■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組) ¥7,800
●1ドライブ対応　●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
PC-98シリーズ・MSX2・FM77AV移植進行中!

WOLF TEAM第一回作品

企画/ウルフ・チーム
原案/大西一斗
脚本/山田隆with
　　スピルバーグ・クラブ
音楽/宇野正明
美術/南野かつお　高橋誠
プログラム/秋篠雅弘　塙まさる　藤西宏
ゲーム・デザイン/秋篠雅弘



Game Creative Staff
WOLF TEAM

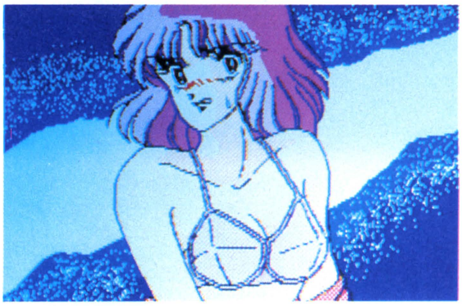
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

資料請求券
LOGIN ⑪

美少女アドベンチャー

LOVE CHASER





財閥の娘、加藤かずこは、父親の政略結婚を阻止するために挙式当日、以前からの計画である狂言誘拐を実行した。
計画を請負ったのは５人の美少女。
だが、かずこの知らないうちに狂言誘拐は本物の誘拐事件へと……父親は犯人の要求通り、自分の宝であるダイヤを渡す。だが娘は戻らない。数日後、犯人から身代金の要求が……
父親は事の発端が狂言誘拐だけに、警察へは知らせずに探偵社へ依頼した。
年老いた探偵はヘボ弟子に調査を委せるが…
ヘボ弟子と君は果してダイヤを奪い返し、無事にかずこさんを救いだせるか否か？

10月15日 発売

PC-9801F/DF/VM	5"2DD
PC-9801U/UV2	3.5"2DD
PC-8800シリーズ	5"2D
FM-7/NEW7	5"2D
FM-77/AV/40/20	3.5"2D
X1シリーズ	5"2D
MSX2	3.5"2DD

（メインPAM64K．VPAM128K）

ディスク2枚組 各¥6,800

詰碁120

パソコンとの実戦感覚による
詰碁ソフトの決定版
関西棋院監修
関西棋院発行の解説書「116の衆妙」付

MSXメガロム(16K以上)新発売



●対応機種
PC-9801M/VM5"2HD
PC-9801F/VF5"2DD
PC-9801U/UV2 3.5"2DD
PC-8801mkII/SR/FR/MR5"2D　各¥8,000
MSXメガロム　¥8,000

※PC-9800シリーズはメインメモリ256Kバイト以上

◀データ入力作業中の関西棋院 村岡七段

NEW

競馬予想ソフトの決定版

ザ・競馬 II

Power UPして登場！



●データ入力時間の大巾削減(約½)
24項目の入力データを、誰でも簡単にしかもスピーディに入力できるようになりました。

●入力データのSAVE機能
SAVE機能がつきましたので、入力データの追加・訂正が簡単にできるようになりました。

●予想計算時の入力項目選択機能
入力した全項目についてだけでなく指定した入力項目についての予想計算ができるようになりました。

●予想的中率の向上

〈対応機種〉
●PC-9801M/VM/VX 5"2HD
●PC-9801F/VF 5"2DD
●PC-9801U/UV 3.5"2DD
●PC-8800シリーズ 5"2D
定価各¥10,000

MSX (ROM版 32K以上) ザ・競馬¥6,800好評発売中

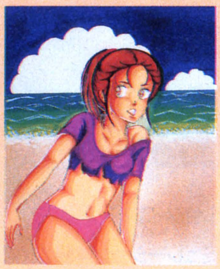
創刊1周年記念特別号

ZETA5号新発売

3.5"2DD、3.5"2D¥4,800→¥4,300へ値下げ断行

プレゼント
ZETAオリジナル
テレホンカード
100名の方へ進呈

PC-8801/mkII/SR/MR/FR(5"2D)		
PC-9801F/VF/VM	(5"2DD)	
FM7/NEW7	(5"2D)	
X1シリーズ	(5"2D)	各¥3.800
FM77/AV/40/20	(3.5"2D)	
PC-9801U/UV2	(3.5"2DD)	
MSX2	(3.5"2DD)	各¥4.300



GRAPHIC IDOL情報誌

ZETA ゼータ

見て、読んで、参加する …それが、ZETAです。

MAGAZINEプラスDISK(2枚組)

Power UPして登場！

「Hello！麻衣子」

限定版

渡瀬麻衣子特集号―新発売!!

豪華カラーポスター付
B5版(50頁)プラスDISK(2枚組)

PC-8801/mkII/SR/MR/FR(5"2D)		
PC-9801F/VF/VM	(5"2DD)	
FM7/NEW7	(5"2D)	
X1シリーズ	(5"2D)	各¥4.800
FM77/AV/40/20	(3.5"2D)	
PC-9801U/UV2	(3.5"2DD)	
MSX2	(3.5"2DD)	各¥5.300



ZETA4号・3号 好評発売中!!

あなたの毎日が占えます パソコン占い

パソコン占い

ヘルパー

監修・真運命学センター会長 小川 遊石

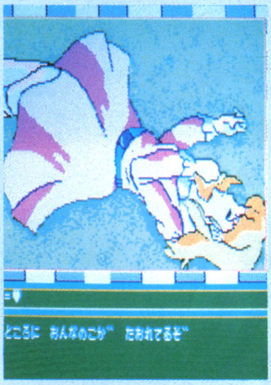
●PC-9801M/VM 5"2HD
●PC-9801F/VF 5"2DD
●PC-9801U/UV2 3.5"2DD
●PC-8801mkII/SR/FR/MR5"2D
●FM-7/NEW7 5"2D
●FM-77/AV 3.5"2D
●MSX2 3.5"2DD
●X-1 5"2D　各¥8,000



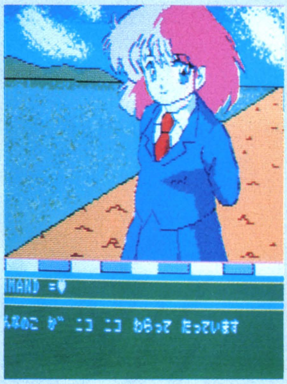
新発売 MSX2 3.5"2DD・X-1 5"2D

摩可不思議アドベンチャー

Little PRINCESS







ぽかぽか晴れたある日曜日……とっても可愛い彼女の美樹ちゃんと、楽しく公園でデートをしていたんだ。でも不幸な出来事は突然やってきた……。突然空が曇ったかと思うと、黒いマントをはおった変なおじさんが現われ、彼女をさらっていってしまったんだ! 慌ててあとを追いかけると、おじさんは穴の中に消えていったんだ……。そして同じようにその穴に飛びこんでみると、そこには美しく不思議な世界がひろがっていたんだ。ここはどこなんだろう……彼女はどこに消えちゃったんだろう……。愉快痛快ちょっぴりHなアドベンチャー!

11月1日
発売

MSX 2
3.5″2DD ¥4,800
メインRAM 64K
VRAM 128K

美少女コミック

LEMONADE 第2号

ニューメディアマガジン DISK2枚組プラスMAGAZINE

新発売



★MAGAZINE
A5版×200頁(カラー16頁)
コミック満載

★DISK
レモネード杯争奪レモンギャル大運動会
- 竜神池ゲーム
- 借り物競争
- 着せかえゲーム
- うさぎとカメのXXゲーム
- 棒ひきゲーム

MSX 2 3.5″2DDも発売

対応機種

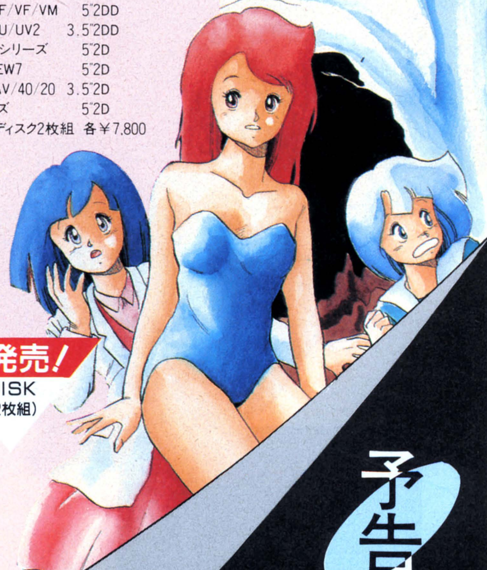
PC-9801F/VF/VM	5″2DD	各¥3,800	PC-9801U/UV2	3.5″2DD	各¥4,300
PC-8800シリーズ	5″2D		FM-71/AV/40/20	3.5″2D	
FM-7/NEW7	5″2D				
X1シリーズ	5″2D		MSX2	3.5″2DD	

美少女アドベンチャー

ラブリーGAL

<対応機種>
- ●PC-9801F/VF/VM 5″2DD
- ●PC-9801U/UV2 3.5″2DD
- ●PC-8800シリーズ 5″2D
- ●FM-7/NEW7 5″2D
- ●FM-77/AV/40/20 3.5″2D
- ●X1シリーズ 5″2D

ディスク2枚組 各¥7.800



新発売!
DISK
(2枚組)

予告・

史上空前の
スケールで展開する
ビジネスシミュレーションゲーム

エグゼクティブへの道

PC-9800、PC-8800シリーズ 予価9,800円

開発進行中! 12月発売予定
乞うご期待

●お求めは、お近くのマイコンショップまたは、チャンピオンソフト販売(株)通販部宛に品名と機種、氏名、住所、電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい(送料は無料サービス)

制作 株式会社チャンピオンソフト
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番12号 瑞穂ビル TEL.(06)365-9900

発売元 チャンピオンソフト販売株式会社
本社・通販部 〒657 神戸市灘区篠原北町1-5-13 TEL.(078)801-2727





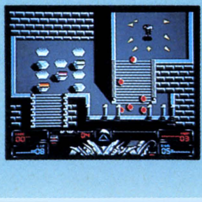


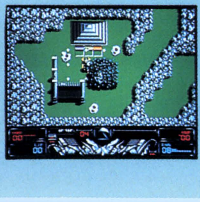
8ビット機対応版、移植完了! フル・ラインアップ、ついに完成。

■PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV●5"-2HD,5"-2DD,3.5"-2DD(2HDは1枚組)
●FM音源(9801-26K)対応●マウス対応
■X1/C/D/F/G/turbo/II/III/Z●5"-2D●FM音源ボード対応●純正マウス対応
■FM-77/AVシリーズ/7/NEW7●3.5"-2D,5"-2D●FM音源ボード対応●マウス対応
■PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA●5"-2D●FM音源ボード対応●MSXマウス対応
定価 7,800円(2枚組・2ドライブ必要です。)

デスフォース

この地上と輪廻によってつながるもう一つの世界、アース・オブ・ジュエルに邪神が蘇った。
君は神々の島へと向かう――。77AVの能力をフルに引き出した闘神ファントムを手に、
スーパーリアルな世界。話題のFM-77AV専用リアルタイム・ロールプレイングゲーム。
■FM-77AV/AV20/AV40■3.5"-2D■7,800円







あのメロディは、もう聴こえない。

それは、彼女のもの憂げな瞳の輝きのようであり、
謎めいた微笑みのようでもあった。指先から舞いたつ響きは、
幾百の言葉よりはるかに雄弁に、無口な彼女の心をほとばしらせていた。
――しかし、今。五線紙の上に書き留められたまま主を見失ったそのメロディは、
もはや剥製のように凍てつき、羽ばたくことさえ忘れてしまった。
時折、謎を追う男の気まぐれな記憶の中に、
ひときわ鮮やかな印象をふと蘇らせることはあったとしても。



確かな推理には、綿密な捜査が必要だ。
捜査手帳、J.B.への3通の手紙、マンハッタン地区捜査マップ……。
これらの資料が君の捜査を助けてくれるだろう。

●コマンド選択式●登場人物40名●対応メッセージ3,000以上●選択名詞約200

シリーズ第1弾「殺人倶楽部」絶賛発売中！

●ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328　13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記の時間以外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F　〒810
TEL 092-771-3217


SUIKO
電脳
ADVENTURE
水滸伝
大型冒険活劇
■PC-8801mkII SR TR FR MR FH MH VA, 5"2D(3枚組)■PC-9801シリーズ(除PC-9801 要漢ROM, 256KB)5"2HD(1枚組) 5"2DD(2枚組)■FM-77 AVシリーズ, 3.5"2D(3枚組)■X-1turboシリーズ, 5"2D(3枚組)■FMR-50, 5"2HD(1枚組)■定価各7,800yen
イラスト/陳文光
11月発売!!
GA夢
プログラマー&
グラフィックデザイナー募集中だ!
GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当:勝又、栗山


D E N
GA夢
ガム
中国が知らない、
水滸伝!!
画面は開発中のものです
口上：さて、これより本誌面にてお知らせ致しまするは、世界に冠たる中国古典冒険娯楽小説『水滸伝』のぱそこんげーむ版、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』の発売予告でございます。一〇八人の豪傑どもが互いに出会い、梁山泊へと集って参ります物語はつとに世に知られたるところでありますが、この度の『電脳水滸伝』、何と大胆不敵にもまったくのおりじなるすとーりーと化し、その中で一〇八人の頭目達が縦横無尽の大活躍を繰り広げるという始末。四つに分かれたしなりおは途中、主役が次々と変りまして、皆様が操りますその数、計七名に及ぶ次第となりました。さらに、本げーむ中の白眉は何と申しましても、中国人画家陳文光氏の手になるぐらふぃっくであります。“この場面、水滸伝にはありませんね”等々、こみゅにけーしょんぶれいくだうんと闘いつつ創り上げましたる美麗画面の数々を、どうか心ゆくまで御堪能頂きますよう。まずは口上にて。
能書：㊀ぐらふぃっく総数二〇〇以上、㊀迅速な画面表示 ㊀あいこん＋こまんどせれくと＋画面さーちの簡単入力 ㊀まるちえんでぃんぐ、㊀FM音源対応(PC-88、FM-77/AVのみ)等、内容豊富な良質げーむであります。この秋の話題独占、超大型あどべんちゃー『電脳水滸伝』は間もなく発売。今しばらくお待ち下さい。謝々再現♥
電脳
水滸伝
阮小七、阮小五、阮小二を始めとする十六人はここ華山のふもと貧民の村に来ていた。
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号 東京2-190317●加入者名 株ホッ
●金額 代金合計●通信欄(裏面) 氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。)
宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
資料請求券
LOGIN
11



● PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA

(5"2D 2枚組) 価格 7,800円

● MSX2 MEGA ROM 2メガROM 価格 6,800円

TECHNOPOLIS SOFT

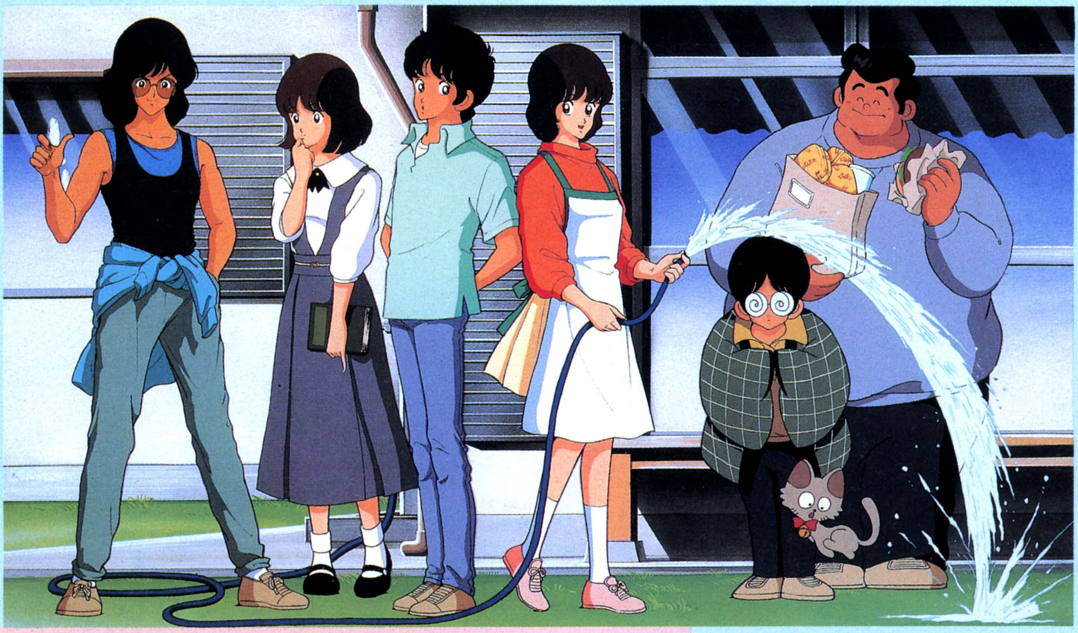
徳間書店インターメディア株式会社

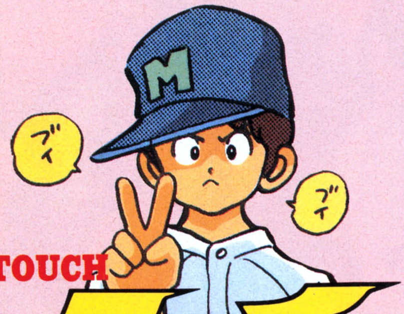
〒105 東京都港区新橋4-10-7

TEL. 03-432-4471

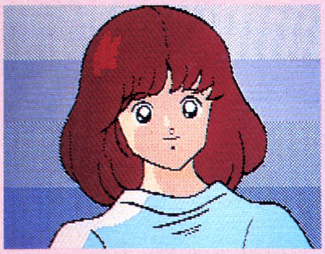
陽あたり良好!

―ひだまり荘の仲間たち―

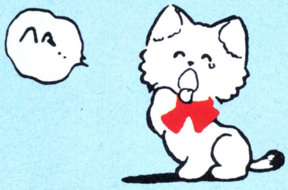




TOUCH
タッチ



PC-8801mkIIシリーズ
5インチディスク２枚組
2ドライブ専用
発売中！ 7,800円



■適応機種
PC-8801mkII/SR. MR. FR. TR. FH. MH
12月発売予定！
予価7,800円

ルパン三世
カリオストロの城

ルパンが 3DダンジョンをかけめぐるRPG！



※グラフィックはMSX2版です。



FM-7(5-2D×2)
FM-77/AV(3.5D×2)
FM-7/77(テープ×3)
PC-8801/mkII/
SR/FR/MR/TR(5-2D×2)
X-1ターボ/II(5-2D×2)
※グラフィックはPC-88版です。

ディスク¥7,800円
テープ ¥4,800円

発売以来絶好調の
アクションアドベンチャーゲーム！

MSX2(メガROM)
¥6,800円

MSXマークはアスキーの商標です。　Ⓒモンキーパンチ・YTV・NTV・TMS

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい
●店頭にて品切れの際通信販売は郵便振替のみ扱います（送料500円）
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券
LOG-11



歴史を動かす 影 三匹!!
今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…
邪鬼丸は愛する女“あやめ”との再会を誓って,甲賀を目指した。
幻妖斎は仙術の最高峰“凍結行”を得るために,飯道山へ向かった。
小源太は友の仇“加当段蔵”を討つために,流浪の旅に出た。
そして彼らが出会った時,歴史を変える巨大な歯車が回り始める。
服部半蔵・猿飛佐助・石川五右衛門・百地三太夫・織田信長・柳生石舟斎など,
戦国時代に生きた強者達が待ち受けるなか,一体何が起こるのか!?

Brain Grey 第一回記念作品

抜忍伝説（ぬけにんでんせつ）

翼をもった男達

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現!!
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。 圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，完成間近!!













- ●PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定
  PC8801mKIISR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
- ●X-1シリーズ 12月16日発売予定
- ●PC9801シリーズ 12月16日発売予定

5"2D 5枚組	5"2HD 2枚組
5"2DD 4枚組	3.5"2DD 4枚組
	価格 各9,800円

- ●2ドライブ専用
- ●外付ディスクは純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
- ●98・X1はFM音源搭載でないと音が出ません。
- ●FM-7/77, MSX2も開発中!

株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943



●マウス対応だから、操作性はバツグン!
（純正マウスのみ対応）
●もちろん、FM音源対応!
単なる移植ではない、98ユーザのための新しい「エルスリード」です。
●「エルスリード」と「ガイアの紋章」、30のシナリオが合体。内容・手応えともグーンとパワーアップ!

●新たに400ラインモードで書き直し、グラフィックはさらに鮮やか!

注目!!

●PC-9801シリーズ
●3.5インチ2DD（2枚組）・5インチ2DD（2枚組）・5インチ2HD（要256K）
●モニターは400ライン専用
●要漢ROM
●純正マウス対応・¥8,000

スタッフ募集 グラフィックデザイナー

経験のある実力者求む!
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）

★この冬、NCSがキミに贈るニュータイプSLG超大作!

ガイフレーム制作快調!

※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。


ELTHLEAD
エルスリード戦史
SLG界に
ファンタジー・ブームを
巻き起こした名作!!
●PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH
●X1シリーズ ●PC-88VA
●FM音源対応
●5インチ2D版・¥7,200
エルスリード
SLGの流れを変えた
「エルスリード」、
遂にMSXで発売決定!!
MSX
エルスリード
●MSX2
●1メガROM(S-RAM搭載)
¥6,800
12月1日発売!
ガイアの紋章
"もっとエルスリードを!"
の声に応えた、
NCSからキミへの挑戦状!!
●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MH
●PC-88VA
●X1シリーズ
●FM音源対応
●5インチ2D版・2枚組・¥7,800
●シングルドライブでも可
●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を
明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
必ず会員番号を明記してください。
NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL. 03-486-6588
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)

BASHO HOUSE 見参！

（バショウハウスがやってきた！）

バショウ・ハウス、である。できたてのホヤホヤ、世界で最も新しいソフトハウスなのである。そうでなくてもソフトハウスは乱立気味だというのに、いまさらまたひとつ、できてしまった。この点ゴメン。しかし。しかし、である。このバショウ・ハウスにはポリシーというものがある。それは、ユーザーが納得できるものしか出さない！　ということ。アクションにしろ、RPGにしろ、AVG、SLG、なんでもいいんだけど、本当に、作る側も、プレイする側も満足！　という状況は、あるにはあるが、はっきり少ない。そこを、なんとかしたいっ！　そのような思いから、生まれたのが、このバショウ・ハウス。

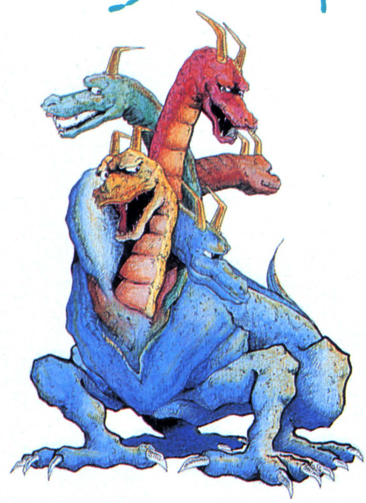
と、まあ「えらく自信ありげじゃないか」といわれそうなこと書いてるが、もちろん自信は大ありなのだ。それは、第１作目の『テスタメント』を見てもらえれば、たぶん納得してもらえるのではないかと思う。だいたい88でシューティングなんか、よっぽど自信がなきゃ出さんぞ。本当は中味のこともいろいろ自満できるんだけど、とりあえず特筆なのが、フルカラーの超高速８方向スクロールってとこかな。よーするに、88はスクロールが遅い！　といわれてきたけど、この『テスタメント』を見たら、そんなこといえなくなる。それくらい、なめらかで、なおかつ早い！　まっ、ここでいってることが信じられるかどうか、店頭のデモなどを見て、自分の目で確かめていただきたい。と思うわけである。

とにかく、この『テスタメント』をたずさえて、バショウ・ハウスという、ちょっと変な名前のソフトハウスが誕生した。以後よろしく、というところなのである。

PUBLISHER! THAT'S A DANGEROUS ONE?!

TESTAMENT

テスタメント



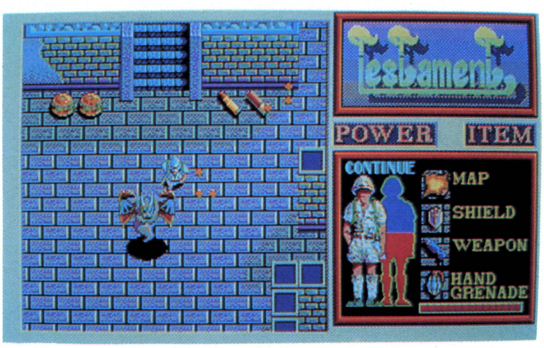
PC-8801SRシリーズ用　2枚組7,800円10月8日発売！
開発予定X1シリーズ、MSX2

第3の聖書、それが『テスタメント』。この物語の主人公、フランス人探険家ライールは、このテスタメントに記されたディオドラン大陸の伝説が実在のものに思われてならなかった。

そこは、2億年もの昔、ペンタドラゴン（五つ首ドラゴン）を首長に、様々なモンスター達が生息、独自の宗教と文明をつくりあげ、栄華を極めていた、とされる。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふりあげた。ペンタドラゴンを始めとするモンスター達は、大陸ごと地底深くに閉じ込められたのだ。

だが、今。地底で目覚めたペンタドラゴンは、ふたたびディオドラン大陸を復活させた。神よりの啓示を受けたライールは、ディオドラン大陸に向かった………。

第1弾はブリバリスクロールの大シューティング大会なのだっ！



このゲーム、ひとことでいえば、超高速フルカラー8方向スクロールRPG風迷路探索型ブリバリ連射快感シューティングゲームなのである。ライフルやショットガン、バズーカとかで、並いるモンスター達をけちらしながら、迷路を制覇、出口にたどり着いたら次の面へ、というしくみ。1面がスクロールウィンドウを1画面として、135画面分の広さ。これが7面。それが終わると、ラストのペンタドラゴンとの一騎討ち、となるわけ。ほかにも隠しステージが3つあって、これも、お遊び気分で楽しめたりする。

モンスターはザコキャラが36種、デカキャラが18種、超デカキャラが1つ。こいつら死ぬときにしゃべったりする。これはけっこう楽しめるんじゃないかと思う。もちろん、数が多いだけじゃなくて、行動・攻撃パターンから、死にパターンまで、全部独自。プレイヤーの武器は4種。その他にハンド・グレネード。これは画面中の敵全滅！　特筆なのが、連射アイテムで、これを2つとると、いっきに1秒間12回の計24発連射という信じられないような気持ちよさが味わえる。なんつっても、56種の動作を同時に管理してるのだ。つまり、弾が30発飛んでても、その上にモンスター7匹と、トラップの19の動作を、いっぺんに管理できちゃうのだ。これだけのものをそろえて、まだ不満を感じる人には、ちょっとぜいたくすぎる！　といいたい。BGMも豊富だぜっ！

BASHO HOUSE 通信販売のお知らせ

『テスタメント』がショップにないときは、大急ぎで、現金書留で下記の住所に申し込んでいただきたい。送料は当然サービスなので、定価の7,800円入れてね。到着後、即発送するので、そうとう早く手もとに着くと思う。よろしく！

〒150 渋谷区渋谷2-12-11 松下ビル3F
ホリデープランニング㈱　ソフトウェア事業部
バショウ・ハウス『テスタメント係』

BASHO HOUSE　〒150 渋谷区渋谷2-12-11松下ビル3F　ホリデープランニング株式会社　ソフトウェア事業部 バショウ・ハウス　TEL03(486)0684
製作GLODIA

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス



発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

主題性！ 集大成！ したいぜ！

RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

10月発売！
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中


新発売！
レジェンド
LEGEND
今、蘇る
伝説の勇者
人々の心の光と闇を司るクリスタルを
妖精アリーナが、誤って地上に
落としてしまった。
そのクリスタルを手に入れたのは、
古しえの時代に神々さえも滅ぼそうと
し、地底の奥深く封じ込められた
大魔王ガウディアスであった。
魔王から放出される闇により、
人々の心は荒廃していった。
アリーナは神々に祈った。
やがて一人の勇者が彼女の前に
現われた……。
PC-8801mkIISR
FR/MR/FH/MH
(VA可 V2モード)
5"2D disk (2枚)
定価7,800円
★1000以上の美しい画面が続々と登場！
★デジタルモニターでもアナログたと思わせる繊細な色つかい！
★14曲以上のドリーミィーなBGMがガウディアスの世界へ誘い込む！
★臨場感200%！うずまく異次元感覚!!
●2ドライブ対応
●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしかねます
銀河系を救うのが
キミの使命だ。
エー・アイ・アール
好評発売中
NEC PC-8801
SR/FR/MR
5"2D disk (2枚)
¥7,800
次回作R.P.G着々と進行中！乞うご期待！
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。
即戦力
スタッフ大募集！
プログラマー ・シナリオライター
アニメーター ・デザイナー
御応募お待ちしております。
Presented by Quasar Soft INC.
クエイザーソフト株式会社
〒150 東京都渋谷区恵比寿2-28-7
ダイアパレス恵比寿202号
TEL.(03)442-4233

中身が濃くて奥が深いおもしろさ。



“崩せないオモシロサ”のアルカノイドが、パソコン用ソフトにグレードアップ。難攻不落の33面面をクリアしてDOHをたおせ。ブロックを破壊するだけではないオモシロサが展開する。

アルカノイド ARKANOID™

標準小売価格￥6,800

TPS-01

適応機種 PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR PC-8801FH/MH、PC-88VA 及び X1 turbo シリーズ TX1-01

5インチ 2D

パソコンを面白くしたい。

謎が謎を呼ぶ200面のおもしろさ。



全面をクリアして謎を解け。謎が謎を呼ぶ、あのバブルボブルが100面＋裏100面のオモシロサにパワーアップ。真のエンディングとは？　スーパーバブルボブルとは？君は真実を見られるか。

BUBBLE BOBBLE™

バブルボブル

標準小売価格￥5,800

MSX2 メガROM TMS-02

★ファミコンもディスクで登場!! 近日発売

MSX はアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。


COMPILE
魔王ゴルベリアス
GOLVELLIUS
TM
BY PAC FUJISHIMA
勇者よ
呪われた
洞窟を行け！
魔物が棲むという谷。消えた
リーナ姫。君は、旅の騎士ケレシス。
魔物をたおし、姫を救え!!
地上マップ
洞窟内のたて・横スクロール
名付けて変幻三画面方式！
勇者へのメッセージ
其の一
ゴルベリアスの呪いを解け！
パッケージ内にあるゴルベリアスの
呪い袋。これが全てのカギをにきる
勇者よ、呪いを解くのだ！
其の二
黄金の認定証を手に入れろ！
みごとゴルベリアスを倒した勇者に
認定証ブラックを進呈する。しかし
新たな試練が君を待つ！くわしくは
パッケージ内の説明書をみてくれ！
MSX
MEGA ROM
¥5,900
好評発売中!!
MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
ポスター&ステッカープレゼント
●パッケージ内のアンケートハガキにゲームの感想・意見を
記入して、お送り下さい。魔王ゴルベリアスの、カッコイイ
ポスター&ステッカーをプレゼントしちゃうぞ！
認定書もあげるよーん。詳しくは取扱説明書を見てね。
コンパイルクラブ会員募集中
●通信販売（料金、商品名を明記）、お便り、詳しい資料のご請求（60円
切手同封）のお手紙には、必ず住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明
記して下さい。通販をご利用される方には、送料をサービスします。
（速達希望者は300円プラス）
COMPILE
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17 5
シャンボール広交310
PHONE(082)263 6006



PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ ¥7,800


GREAT
Dreamy Town MAJO
サンドラ
オレは、あの女に言われた場所に立ちながら冒険の終りを感じていた。
この死の町に入り何人の女を抱いただろうか。
セクシーアドベンチャーゲーム・ファンの君に、またもや新作「サンドラ」の登場。
とてもユニークなストーリー展開、セクシー度100%のキャラで、
今までまったくなかった独特の雰囲気。
さて、天使とも魔女とも知れない彼女のいざないに、
君は生きてこのミステリアス・シティから脱出できるか!?
PC-98、PC-88、FM7/5D、FM77/3.5D、X1/D、各6,800円
魔女
美しき獲物たち PARTII
あの人気作「美しき獲物たち」の第2弾。より、セクシーアップされたグラフィック。豊富なキャラ、生々しいビジュアルが今夜もあなたをとりこにします。
PC-98、PC-88、FM7/77、X-1D FM 5D、
各4,000円
美しき獲物たち
X-1/D、X-1/T、PC-98、PC-88、FM-77/3.5、FM/5D、FM/I
各4,000円
♥ロマンチックロールプレイ＆セクシーアドベンチャー♥
TWILIGHT ZONE
トワイライトゾーン
豪華な夕食をふるまわれ、紹介されたのは、嬉しいことに粒ぞろいの美女ばかり6人。はたして、君はこの謎の屋敷で彼女たちを征服できるか!?
セクシーアドベンチャーゲームの決定版。
好評発売中!!
PC-88、FM7/5D、FM77、X-1/D（各2枚組）、PC-98（1枚組）
各6,800円
グレイト
※通信販売可（送料無料）現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

伝説の7番ピン

アメリカでボウリングが流行りはじめたころ、西部の街に二人の名人が誕生した。奇遇な事に、というより不幸なことに、二人の愛する女性は同一人物であったのだ。もとより誇り高きあらくれ男たち。どちらも一歩も譲れぬ。日本的にいうならガップリ四つ。愛の決着はボウリングの勝負に委ねられた。試合は接戦につぐ接戦のすえ10フレーム。最後にストライクを出せば1ピン差で逃げきり。入魂の一投。球はサウスポー特有の大きなカーブを描いてポケットへ。ストライク！誰もが思った。しかし7番ピンは体を左右に大きく揺らしながらも、レーンにはりついていた。
以来、7番ピンは大勝負のたびに様々なドラマを生むことになる。



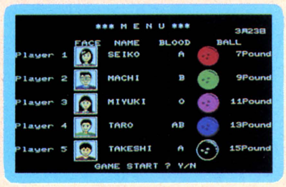
ファミコン版
絶賛発売中

ダイナマイトボウルは
伝説的に新登場。
コンピュータゲーム初の
3Dピンアクション。

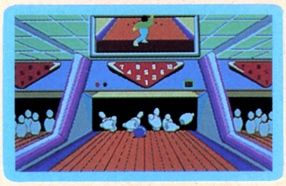
1 ボウリングを完全にシミュレートしたGAME Aと、ボウリングにダーツの楽しさをプラスした新しい遊び方のゲーム B。一本で2倍遊べる！

2 画面に飛散るピンアクションは、迫力の3Dピンアクションを実現。

3 レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使する。そして投球位置や角度、強さをコントロールする



本格頭脳ボウリングだ。



4 30レーン、5種類のキャラクター、5種類の重さのボールから自由に選べるのだ。

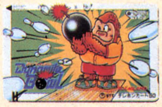
●ゲーム画面は開発中のPC-8801版のものです。

5 音楽、効果音、楽しいキャラクターも登場。300点のパーフェクトを達成すれば、「幻のレーン」も登場する。

6 全プレーヤーのスコア、ハイスコアトップ20のプリントアウトが可能。

ハイスコア・チャレンジコンテスト

ゲームAでの自己最高得点のトップ5の画面を写真にとってトエミランドに送れば、上位1,000名にオリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼント。住所、氏名、年齢、TELを書いて下記へ郵送ください。
〈送り先〉 〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係
〈しめきり〉 S.62. 11. 30 消印有効



ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

PC-8801版 PS-3007G
5インチFD ¥5,800

10月発売

MSX2 MEGA ROM 絶賛発売中

東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京営業部03(843)5061/大阪営業部06(376)4131
名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

ARTDINK



「箱入り娘」?
イエ、「箱入りロボット」の
登場です。

11月7日

自己学習型ロボットシミュレーションゲーム

ハウ・メニ・ロボット

「行動力」「判断力」「記憶力」を持ったロボットです。

「ハウ・メニ・ロボット」は自己学習型ロボットですから、行動を自動的に記憶します。
それを基にロボット自身が判断する場面もあり、まさに謎に満ちた緊張感でいっぱい。
体験したことのないスリル感が身体を震わせ、その楽しさは新たな刺激を生み出します。

PC-9800シリーズ 11月7日発売 9,500円
PC-8800シリーズ 12月発売予定 7,800円

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- PC-9800シリーズ 9,500円
  ※PC-9801及びPC-9801Vでは作動しません
- PC-8800シリーズ 7,800円
  ※PC-8801MkII SR以上
- X-1turboシリーズ 7,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- PC-8800シリーズ 7,800円
- X-1turboシリーズ 7,800円
- MZ-2500シリーズ 7,800円
- FM7/NEW7/77/77AVシリーズ 7,800円

A列車で行こう98
A列車で行こうFMR

16ビット対応版の「A列車で行こう」は
レールを引く荒野のマップが3種類と豊富
湧き上がる臨場感をお楽しみに

- PC-9800シリーズ 9,500円
- FMR 50/60 9,500円
  新発売 ※FMR60は16ドット表示カードが必要です

●PC-9800シリーズ(8インチ版)をご希望の方は直接当社へ現金書留にてお申込みいただければ、すぐにお送りいたします。

ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて (送料サービス)

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた搭は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても搭を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5″2D版
絶賛好評発売中!

SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線、1200/300bps, N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えばパワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!



THE RETURN OF ISHTAR

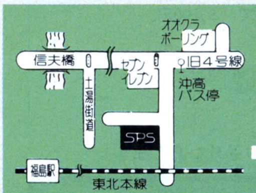
FM音源対応

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。

PC-8801SR以降(VAを除く)
5″2D ¥6,800
GS-151

株式会社エス・ピー・エス

SPS



〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3
☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。

●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。

●開発中のPC-9801シリーズは11月発売予定。FM-77シリーズは12月発売予定。

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ―――――**キャリーラボ マイクロキャビン**

大戦略シリーズ ゲームハンドブック・シリーズスペシャル●A4判/定価1,800円●BNN第二企画部編

MAP/FILE

世界が、見える

新刊



すべての大戦略プレイヤー必携!!
大戦略シリーズの全マップを掲載!
大戦略/15枚、大戦略パワーアップセット/30枚
大戦略88/16枚、大戦略Ⅱ/10枚、
MAP COLLECTION/61枚

「大戦略マップコレクション」を含む大戦略シリーズ全マップの集大成

㈱システムソフトより発売
大戦略Ⅱエディタセット
抽選で10本プレゼント!!
詳しくは本誌をご覧ください。



好評既刊

ゲームハンドブック・シリーズ/A5判

1 ウィザードリィハンドブック
1～10F完全マップ付。ファン必読。
監修:バグ・ニューズ編集部
●定価1,200円

2 大戦略ハンドブック
全マップについて完全攻略法を解説。
BNN企画部編
●定価1,500円

3 ローグハンドブック
武器、薬品、秘伝を一挙掲載。
竹山正寿・木村信行・太田昌孝著
●定価1,500円

4 ウィザードリィ2ハンドブック
モンスター・アイテム等のカタログを掲載。
BNN第二企画部編
●定価1,000円

5 アート・オブ・ウォーハンドブック
シナリオ、地形別攻略法を解析。
菊島恵三著
●定価1,500円

6 大戦略Ⅱハンドブック
巻頭フルカラーマップ、陣営別解説付。
BNN第二企画部編
●定価1,500円

神話製作機械論 近刊
安田 均著/四六判/ 予価1,800円
SF翻訳家にしてゲーム界の第一人者である著者が本とゲームとコンピュータの関係に注目し、展開する新時代のエンタテイメント論。BOOT THE BOOK(遊撃手)、RE-BOOT THE BOOK(Bug News)の好評連載、待望の単行本化。

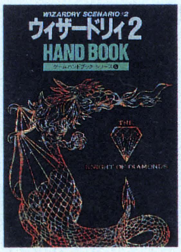
電子小説批評序説 新刊
畑中佳樹著/四六判/ 予価1,500円
(米)アクティヴィジョン社のテキストアドベンチャーゲームは、その質において、ミステリーの巨匠アガサ・クリスティーやハードボイルドの巨匠レイモンド・チャンドラーの作品群に迫るものがある。これらのテキストアドベンチャーに気鋭の若手映画評論家である著者が挑む。



6 大戦略Ⅱハンドブック



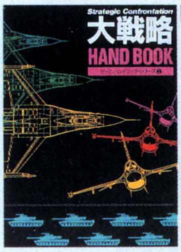
5 アート・オブ・ウォーハンドブック



4 ウィザードリィ2ハンドブック



3 ローグハンドブック

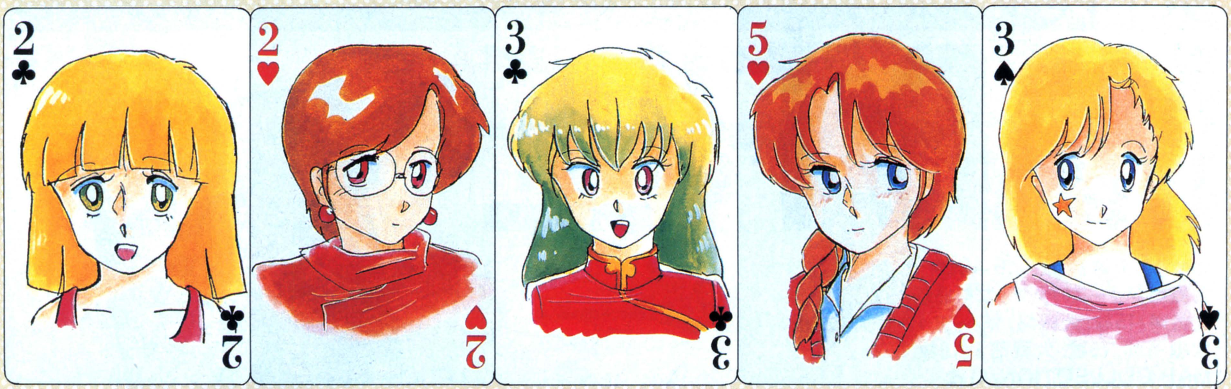


2 大戦略ハンドブック

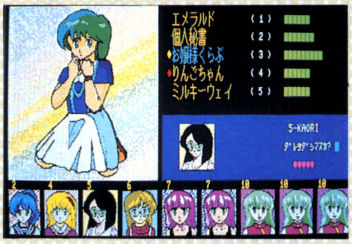


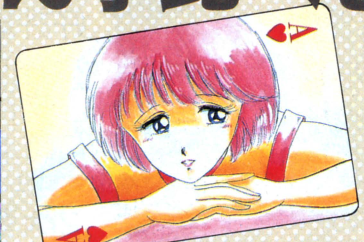
1 ウィザードリィハンドブック

BNN Bug News Network
商品の詳しい内容をお知りになりたい方は資料請求券を添付し書名明記の上、下記の宛先まで、葉書でお申込み下さい。折り返し資料をお送り致します。
〒102東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F 株式会社ビー・エヌ・エヌ お問合せはTEL03(238)1321営業部まで。

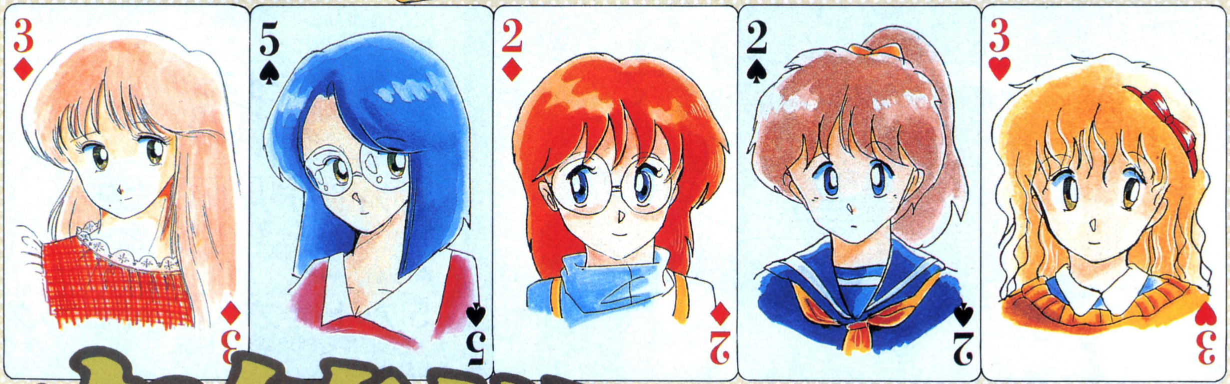


さぁ、かわいい子比べを始めましょ♥





一見、トランプゲームの「大富豪」。
じつは、「かわいいことは強いこと」というルールで「かわいい女の子の引き抜き合い」が繰り広げられる、奥のふか～いゲームなの。
だからタタカイの勝者には、QUEENのあついサービスが待ってるんだって♥

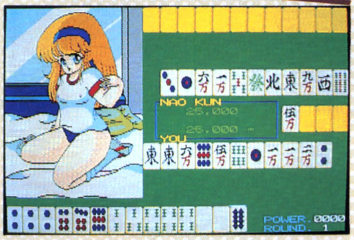


お嬢様くらぶへ、ようこそ!



ナンバー一色 2人麻雀!

ひたすら楽しむだけの麻雀プレイ★
あがるたびにフクをヌイでいく女の子。パワーをためると使える必殺ワザ。楽しみ方いろいろ、すべてはキミの腕しだい!



画面は9801版です。

好評発売中!

● **まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀**
〈PC-8801シリーズ〉 5″2D(要漢ROM)
〈PC-9801シリーズ〉 5″2DD(除くXA、LT)
価格・各6,800円

● **お嬢様くらぶ　付トランプ**
〈PC-8801シリーズ〉 5″2D(要漢ROM)
〈PC-9801シリーズ〉 5″2DD(除くXA、LT)
なお、下記の機種については、通信販売のみで受け付けます。通販申し込み先へ送って下さい。
〈FM-7シリーズ〉3.5″2D、5″2D(要漢ROM)
〈MZ-2500〉 3.5″2DD(RAM256K以上)
価格・各6,800円

■**お店で売ってない時は:通信販売(送料無料)実施中!**
①商品名、機種名②住所・氏名・TELを書いて、代金を「現金書留」で申し込み先に送って下さい。

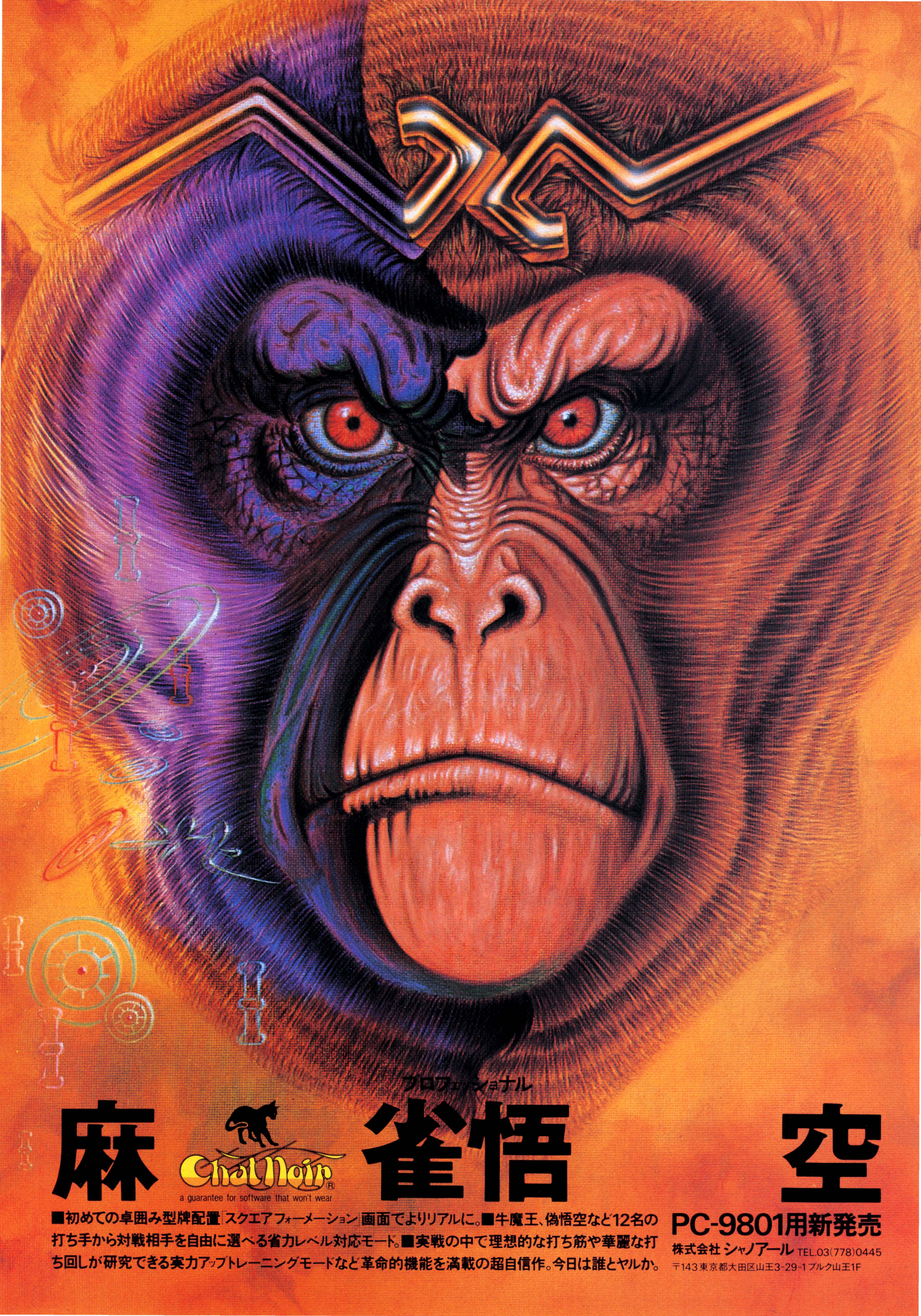
■**通販申し込み先**■
〒105東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト
機種○○シリーズ通販係

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT

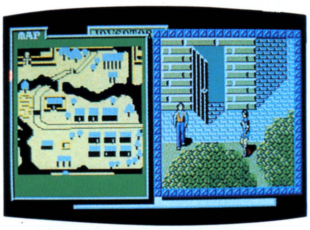

Valzell
ヴァルツェル
シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー
史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時)、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペースファンタジー!!
—10月末新発売—
2ドライブ専用、ディスク三枚組　定価8,800円
○対応機種○
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
X1シリーズ　MSX
(ジャストサウンドシリーズ可)
JAST SOUND
この秋… 美少女たちは、アナタを眠らせない——!!
JAST SOUND
(ジャストサウンド・シリーズ可)
○対応機種○
—好評発売中—
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
FM-77AV/20/40
—近日発売—
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
X1シリーズ　MSX
2ドライブ専用、ディスク三枚組　定価7,800円
ヒロイン・美奈子を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー!
天使たちの午後II
美奈子
全国各地へ通信販売
方法　品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座　三井銀行経堂支店普5252817
株式会社ジャスト　JAST
☎03(706)9766　FAX03(706)9761
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F


Based on the Jim Henson film.
Labyrinth TM
ラビリンス
魔王の迷宮
宿敵ジャレス
★映画のキャラクターたちとの豊富な会話モード(選択方式によりゲームを進行。)
★デカキャラは、アニメ感覚で各ステージを動き回る。
★画面は、フルカラー・グラフィックで三段重ね合せ処理。
★最後に操り広げられる魔王ジャレスとの一騎打ち。
ビシッ!
バシッ!
ワイズマン
ゴブリン
アルフとラルフ
ホグル
サ ラ
ル ド
第1の関門
ワインズマンズガーデンの長老
第2の関門ゴブリン城
ここをすぎるとジャレスとの
一騎打ちは近い
ゲーム攻略用
特製ハンカチ
プレゼント中!
お買上げのみなさまに
もれなく!!
※10/31まで
好評発売中!
PC-8801mkII SR以降 5′2D(2枚組) ■PS-11
X-1/C/ターボ/F/G/ 5′2D(2枚組) ■SS-12
定価 各¥7, 800
TM & ©1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED USED UNDER AUTHORIZATION. ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT BY LUCASFILM GAMES CODE FOR NEC/SHARP COMPUTER BY PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
HERO COME BACK!
BAT MAN
—ロビン救出作戦—
宿敵 ジョーカー とリドラー に囚われの身となったロビンを救出する為に、単独地下要塞に突入。あらゆる難関を突破し、スペシャルアイテムとバットクラフトパーツを集め、救出に向うのだ!
思考型
ロールプレイング・アクションゲーム
①3D構成による立体的な画面。②150面にも及ぶ画面。各画面奇想天外な仕掛けを展開。思考力、想像力が要求される。③スペシャルアイテムを集めることによりキャラクターは、パワーアップ!
★MSX 2も
好評発売中!
MSX 2 ROM カートリッジ
■定価 ¥6,800
好評発売中
JUST COMING!
MSX
ROM カートリッジ
メガロム仕様
(RAM64KB以上)
■定価¥5,800■MS-13
© 1986 OCEAN SOFTWARE LIMITED, ALL RIGHTS RESERVED. GAME DESIGN © J. RITMAN AND B. DRUMMOND., LICENSED FROM ocean © DC COMICS INC.
企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO
(株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)


プロフェッショナル
麻雀悟空
Chat Noir®
a guarantee for software that won't wear
■初めての卓囲み型牌配置「スクエアフォーメーション」画面でよりリアルに。■牛魔王、偽悟空など12名の打ち手から対戦相手を自由に選べる省力レベル対応モード。■実戦の中で理想的な打ち筋や華麗な打ち回しが研究できる実力アップトレーニングモードなど革命的機能を満載の超自信作。今日は誰とヤルか。
PC-9801用新発売
株式会社シャノアール TEL.03(778)0445
〒143東京都大田区山王3-29-1ブルク山王1F



どこかが違う、この神秘的な世界。





ジャンルを超えたリアルタイムゲーム。

移動自由のマルチウインドー、フルカラースクロール画面、イラストレーション、AIの機能、これらを組み合わせることにより、画面構成やストーリー展開がフレキシブルになった未来指向のリアルタイムアドベンチャーゲームです。
ゲーム進行は「スクロール画面の移動」と「コマンド選択」を中心に、簡単なキー操作で楽しめます。

- ■PC-88 SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"2D]
- ■PC-8801/mkII[5"2D]
- ■X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)[5"2D]
- ■FM-7/77/AVシリーズ[5"2D][3.5"2D]
- ■MZ・2500シリーズ[3.5"2DD]

価　格¥6,800

FM音源対応（全21曲 オリジナル）
ジョイスティック・マウス対応



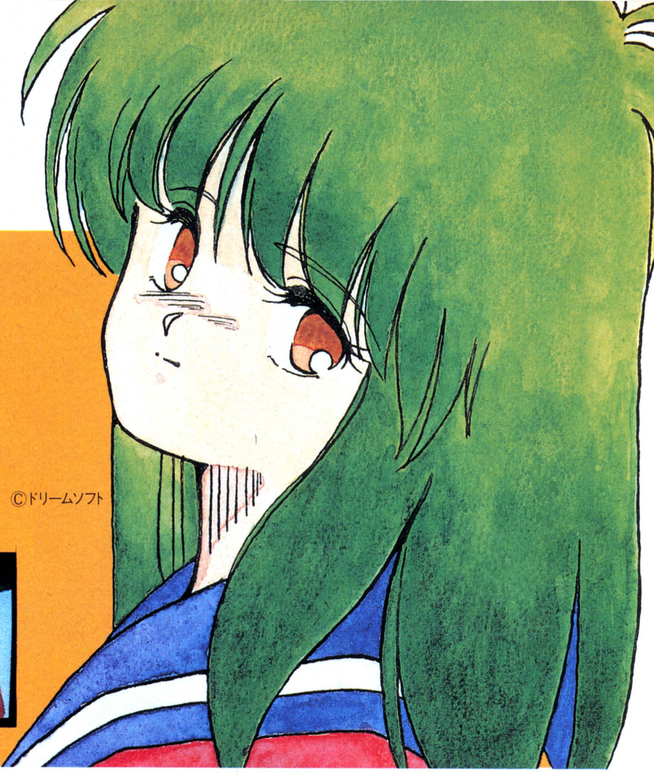
カラー3D迷路のアクションゲーム
ウィバーン
価　格¥6,800
● PC-9801F/U/VF/VM/UV[5"、3.5"] ● PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"] ● X1turbo/X1G/X1F/X1[5"] ● FM-77/AV[3.5"] ● MZ-2500[3.5"]

好評発売中!!

Arsys
開発 発売元：アルシス　ソフトウェア
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F●☎(0956)22-3881

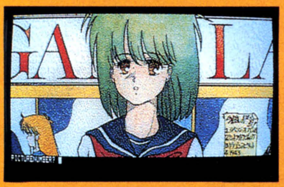
▶**通販のお知らせ**/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

悪女伝説が
88版で新登場!!



悪女伝説 II
セーラー服ラプソディ

©ドリームソフト





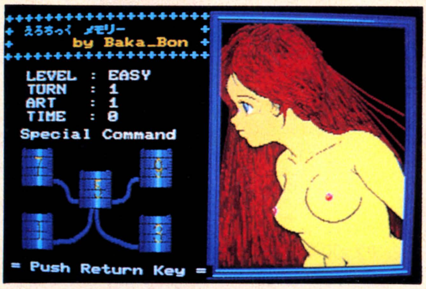
PC-8801/mkII SR/FR/MR/TR/MH/FH

ディスク版・2枚組 ¥6,800

制作・ドリームソフト

すてきなメロディで
あなたに挑戦!!

華麗なる
えろちっくめもりー



PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH/VA
PC-9801(5"2HD) PC-9801(5"2DD)
PC-9801(3.5"2DD)

各¥5,800

制作・プレイランド

リアルタイムアニメーションの実現!!



マドンナ
の誘惑

MSX2 3.5"ディクス版 VRAM128K 2DD

¥6,800

制作・Amadeus

好評発売中

悪女伝説

MSX テープ版 16K ¥4,800

制作・ドリームソフト



●ソフト募集：これからソフトを作ろうとしている方、製品化しようとしようとしている方、御相談下さい。
●通信販売の御案内：商品名、機種名、住所、氏名を明記の上現金書留でお申し込み下さい。

即日発送・送料無料

発売元：ドット企画
〒110 東京都台東区台東4-6-5 御徒町グリーンプラザ903
TEL.03-835-4959 FAX.03-835-4644



ASCII SOFTWARE
1977–1987
おかげさまで10周年
↑守人 オノを投げて、モモタルーの投げた岩を盾ではじきかえしちゃう。
©CAPCOM
↑アイスロック 氷の岩をどひゃ、どひゃ吐いてくる。とっても強いんだ。
↑ひげ丸 ボウス船長統いる、ひげ丸軍団の一員。船の中ばかりでなく島にもいるよ。
↓一角獣 魔界村にもいる、あいかわらずのサイドステップ。
↑ファイヤーコング ウォッホ、ウォッホと胸をたたいて、口から火の玉を吐く狂悪なゴリラ。
↓大司教 右に左にテレポートして火の玉を投げつける。パターンさえ読めれば…。
MSX2版新発売!!
HIGEMARU TM
魔界島
~七つの島大冒険~
↑デビル・ザ・レッドアリーマー 親玉。魔界村から逃げのび、さらに進化して迫ってくるぞ!
アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクション&アドベンチャーゲーム! 伝説の海賊キャプテン・ビアドが7つの島に隠した財宝を求めて、いま大いなる冒険が始まる。襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」や怪物たちを倒して、7つの島に隠された秘密の正体をあばけ!
PTS 6220
↑上陸したのはドクロ島。血の河の源までたどりついた。油断はできないぞ!!
MSX2用魔界島の通信販売を開始!
今、通信販売で申し込むと、すてきな景品がついて、しかも送料は無料! 申し込み方法など詳しくは、本誌のLOGIN HOTLINE(ログインホットライン)の頁をご覧ください。
PTS 1000
NEW レーダー装置付
広い海原で敵を発見するための強い味方が付いた。レーダーの矢印の向きに注意しろ。敵船発見!! 闘いはこれから始まるのだ!!
「魔界島」にはもれなく布製の海図がついています。
BIG BONUS!
■MSX2(VRAM容量128K)対応
■メガROMカートリッジ
■定価6,800円
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※画面写真はMSX2のものです。※MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 PHONE 03(486)8080 株式会社アスキー



ASCII SOFTWARE
いよいよ10月23日(金)登場!!
1977−1987
10
おかげさまで10周年
異次元ソフト
平和な世界に突如訪れる暗黒！ かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団！ 平和だった国も今は恐怖と絶望に支配され、荒廃の一途をたどったー。異次元の門を封印する唯一のもの、"覇邪の封印"を求めて、聖アルカス公国から勇者アーガスが旅立ったー。
Fantasy Role-Playing
覇邪の封印
はじゃのふういん
↓町についた。キミならどうする?
↓仲間を集めろ!!
カラーリングするとこ…
ファミコン初
異次元体験がキミを待つ!!
特製マップとメタルフィギュアがついてるんだョ！
ファンタジーの世界を、ナマで体感しちゃおう！というファミコン初体験グッズ、特製マップとメタルフィギュアが付いてくる。めんどうなマッピングもとってもカンタンで、ドップリ覇邪の世界にトリップ。メタルフィギュアでマーキングしていけば、自分のポジションが超リアルに見えてくる。うれしい楽しい企画だ!!
クリスマスプレゼント
覇邪の封印どきどきキャンペーン！
異次元獣の司令官TERRALINの特製フィギュアを抽選で1,000名の方にプレゼント。「覇邪の封印」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに答えて、送ってね。ホワイトメタルの本格フィギュア"TERRALIN"が、くびを長くして色っぽく待ってるョ！
わたしのフィギュアョ!!
★締切…昭和62年12月10日(当日消印有効)
★発表…賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
ゲームカセット HSP-08
■2メガビットの大容量ROM ■特製マップ&メタルフィギュア付 ■標準小売価格5,800円
© 1987 ASCII CORPORATION © 1986 KOGADO STUDIO
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

1977-1987
おかげさまで10周年



日本ウィザードリィ倶楽部発足
10月10日より会員募集開始！



ウィザードリィ3の商品に入っているこのカードがあれば倶楽部の入会金は無料！

10月10日，東京・赤坂のTBS Kスタジオにおいて，待望の日本ウィザードリィ倶楽部結成式が行われる．これに引き続き，全国のウィザードリィ・フリークを対象に会員募集を開始します．(10/10より受付開始)会員になると，倶楽部の会報誌やイベントなどウィザードリィに関するホットな情報がもらえます．これで，君も名実共にウィザードリィ・フリークになれるというわけ．

●日本ウィザードリィ倶楽部会員募集要項

〔会員特典〕

●ウィザードリィ倶楽部会報誌(年2回発行予定)を限定発行

●会員のキャラクター度認定を実施(レベルアップ可能)

●ウィザードリィオリジナルグッズの限定販売

●アスキーの新作ソフトを抽選でプレゼントまたはモニタープレイ

●各種イベントにご招待など

〔入会方法〕

●会員としての有効期間は63年9月末まで有効といたします．

●入会方法に2種類ありますのでご注意ください．

①ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちのかた(モルドールチャージカードはウィザードリィ3の商品にもれなく入っています．)

●モルドールチャージカード

●年会費として500円の定額小為替(注)

●入会申し込み用紙

上記のものを同封し，ウィザードリィ倶楽部事務局あてにお送りください．登録が済みしだい，モルドールチャージカードは会員証としてご返却いたします．

②ウィザードリィ3モルドールチャージカードをお持ちでないかた(モルドールチャージカードはウィザードリィ3の商品にもれなく入っています．)

●入会金1000円と年会費500円の1500円の定額小為替(注)

●入会申し込み用紙

上記のものを同封し，ウィザードリィ倶楽部事務局あてにお送りください．登録が済みしだい，会員証を発行いたします．

(注)●入会金，年会費は定額小為替でのみ受付いたします．現金，切手でのお申し込みは受付いたしませんので，ご注意ください．

●定額小為替は最寄りの郵便局の窓口でお求めください．また，小為替には何も記入せずお送りください．

●入会申し込み先

〒107東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーISGウィザードリィ倶楽部事務局
ウィザードリィ倶楽部入会係

●お問い合せ先

㈱アスキー内ウィザードリィ倶楽部事務局
☎03-498-0090

キリトリ線 ✂

日本ウィザードリィ倶楽部入会申し込み用紙

昭和62年　月　日

日本ウィザードリィ倶楽部入会の申し込みをします．

※下記の事項に記入，あるいは該当するものにチェックしてください．

フリガナ			生年月日 19　年　月　日	
姓名	姓	名	性別 □男 □女	年齢　才
ご自宅の住所(会報などの発送先)	〒	☎		
	□都□道 □府□県		□区□市 □郡	
	□町 □村	番地		
勤務先／学校名				

コンピュータの使用機種	メーカー	機種名

「ウィザードリィ」ソフトでお持ちのものをチェックしてください．

	ウィザードリィ#1	ウィザードリィ#2	ウィザードリィ#3
PC-8801シリーズ 5-2D			
PC-9801シリーズ 5-2DD			
PC-9801シリーズ 5-2HD			
PC-9801シリーズ 3.5-2DD			
X1シリーズ 5-2D			
FM-7シリーズ 5-2D			
FM-77シリーズ 3.5-2D			

以下の事項は記入しないでください．

#1	#2	#3	#4	#5	#6

ASCII SOFTWARE

1977–1987 10 おかげさまで10周年



今、運命の洞窟が開かれる。

Dungeons of Doom

扉がギギッとかすかにきしんで開いた。新たな部屋の暗闇の中から獣の臭いが鼻を突き刺してくる。何かいる! しかも、今までに迷宮の浅い階層で倒してきたやつらとは全く違う強烈な殺気を感じる。壁沿いに一歩ずつ進んでいくと、呪文の書を発見した。ラベルは読めない。まだ使ったことがないものだ。そこへ突然……。

◆◆

グラフィックがきれいなだけのロールプレイングゲームにあきた君を「運命の洞窟」へ御招待しよう。

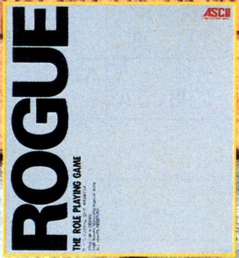
君の獲物は「イェンダーの魔除け」だ。魔法の武器や、莫大な財宝も望みのままだ。

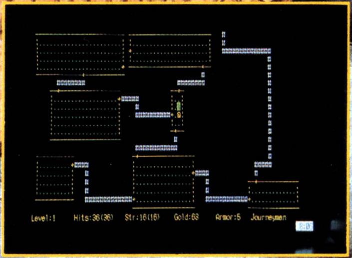
君の命と貴重な睡眠時間をかける勇気があれば挑戦してくれたまえ。

※メッセージは全て英文です。

ROGUE ローグ

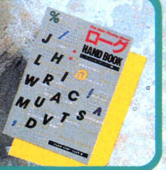
PC-8801対応用ローグ新発売





PC-8801シリーズ対応版・発売記念プレゼント

1987年9月1日から1988年1月末日までに"ROGUE"のアンケートハガキを送られた方の中から抽選で5名の方にBNN社のローグ・ハンドブックをプレゼントいたします。



- ■PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR/MH/FH/VA メディア:5-2D **9,800円**
- ■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX対応 メディア:5-2DD、5-2HD、3.5-2DD、8-2D **12,800円** 好評発売中
- ■MS-DOS版(注)メディア:5-2DD、5-2HD、8-2D **12,800円** 好評発売中
- ■X1/C/D/F/G/turbo対応 メディア:5-2D 開発中

(注) ●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●MS-DOS2.11または3.0の日本版が必要です。

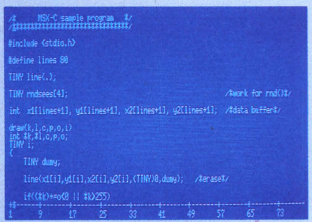
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 営業本部 PHONE03(486)8080

株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

強力になったMSXの開発環境。

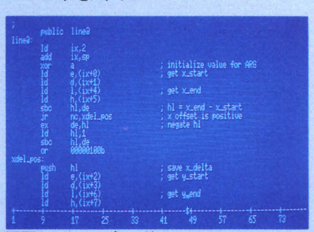
バージョンアップ版Cコンパイラにデバッガまで揃ってMSX-DOS上のプログラム開発はもう天下無敵です。



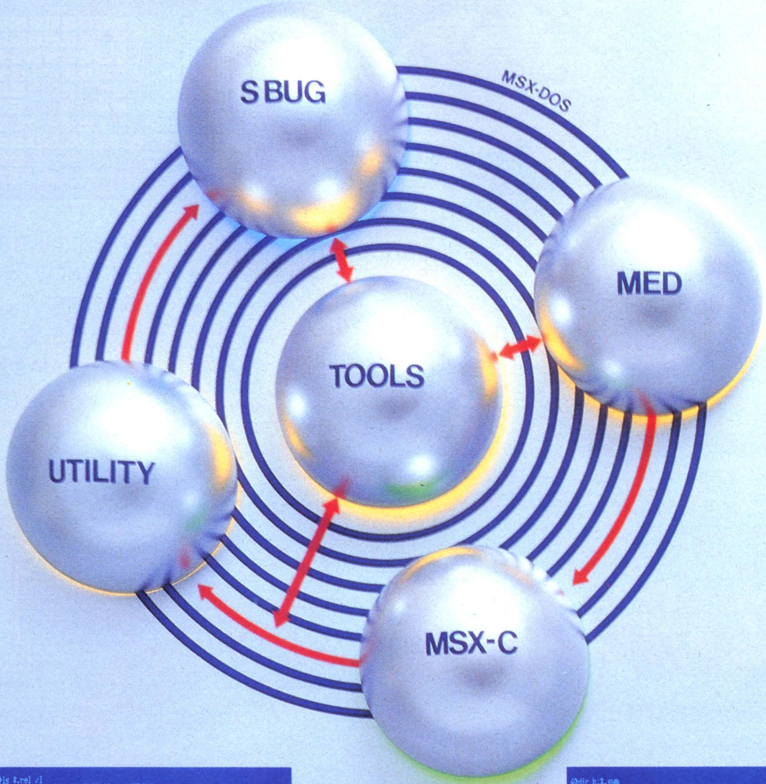
画面1　MEDを使いC言語のソースプログラムを作成中。

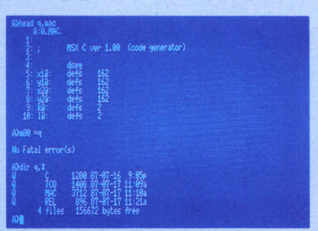


画面2　"Q. C"をコンパイル。アセンブラソース"Q. MAC"を生成。

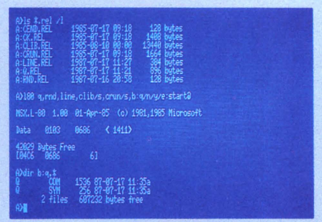


画面3　アセンブラを使える人はMEDで直接アセンブラソースを作成。

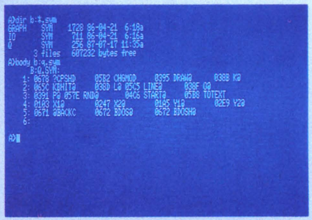




画面4　HEADコマンドで"Q. MAC"の内容を確かめてからアセンブル。



画面5　自分で作成した3つのRELファイルとライブラリをリンク。



画面6　BODYコマンドで"Q. SYM"を表示。シンボリックファイルの中はこうなっています。

MSX Professional Development Tool Series

MSX PDTシリーズは、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト群です。
この3本のソフトがあれば、MSXにおける高度でローコストなプログラム開発環境が提供されます。あなたもこの3本のソフトでプログラム開発をマスターしてみませんか。
プログラム開発がマスターできれば、自分専用のデータベースを作ったり、自分だけのスケジュール管理ソフトやツールコマンドを作ったり、プログラミングの腕が上がればゲームやワープロだって作れるかもしれません。
その可能性はあなた次第で無限大というわけです。

パッケージ内容
- 3.5-1DDフロッピーディスク（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
- マニュアル一式

- これらのソフトウェアは64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンでご使用になれます。
- これらのソフトウェアを作動させるにはディスクドライブが1台以上必要です。
- MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。

新発売

エムエスエックスエスバグ

MSX-S BUG

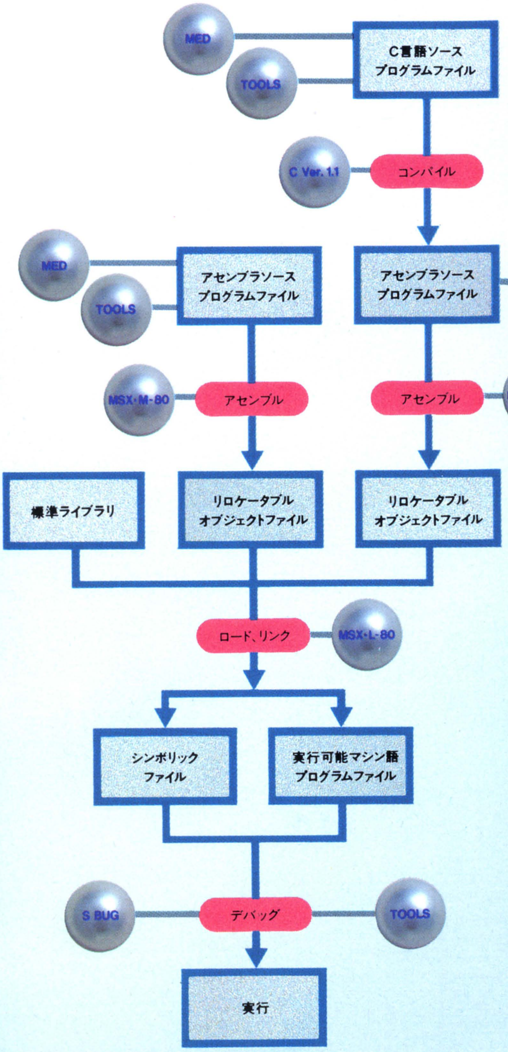
価格 19,800円（送料1,000円）

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見える形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ（プログラム上の誤り）の原因を発見していくソフトウェアです。これにより、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。
シンボリックファイルとしてはMSX・L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

プログラム内容
- MSX-S BUG
- デバッグ例

ご注意　「MSX-S BUG」、「MSX-C Ver. 1.1」にはMSX-DOS、スクリーンエディタ、MSX・M-80、MSX・L-80、CREF-80、LIB-80は含まれていません。
「MSX-S BUG」、「MSX-C Ver. 1.1」をお使いになるにはこれらのソフトウェアを必要としますので、お持ちでない方は「MSX-DOS TOOLS」をお買い求め下さい。

1977–1987
おかげさまで10周年



でもひとくちにプログラム開発と言ってもピンとこない方が多いと思います。そんな方は左のチャートをご覧下さい。プログラム開発はどういうは手順で行われるのか、これらのソフトウェアを使うとどういうことができるのかをわかりやすく説明してみました。(なお、画面はMSX2を使用して作成したものです)

●MED(MSX-DOSスクリーンエディタ)を使ってC言語でソースプログラムを作成します(画面1)。ソースプログラムを作成する際にはTOOLSの中のBODY、GREP、TAIL、TR、WCなどテキストファイルを扱うコマンドを使うと非常に便利です。

●C言語のソースプログラムができたらMSX-C Ver. 1.1を使ってコンパイルします(画面2)。MSX-Cは2パス形式のコンパイラです。まず第1パス"CF. COM"というフロントエンドが中間言語ファイルを出力し、そのファイルを第2パス"CG. COM"というコードジェネレータでアセンブラソースプログラムファイルに変換します。

●アセンブリ言語を理解している方は、MEDを使い直接アセンブリ言語でソースプログラムを書くことも可能です(画面3)。もちろんその際にもTOOLSのコマンドは非常に有効です。アセンブリ言語は、非常にマシン語コードに近い表現を使うためキメが細かく効率の良いプログラムを作成することができますが、C言語よりも上級者向けといえます。

●MSX・M-80を使って、MSX-Cでコンパイルして作成したりMEDで直接作成したりしたアセンブラソースプログラムをアセンブルし、リロケータブルオブジェクトファイル(RELファイル)を作成します(画面4)。
次にMSX・L-80を使って、個々にアセンブル済みのリロケータブルオブジェクトファイルや標準ライブラリをロード、リンクし実行可能マシン語プログラムファイルとシンボリックファイルを作成します(画面5)。

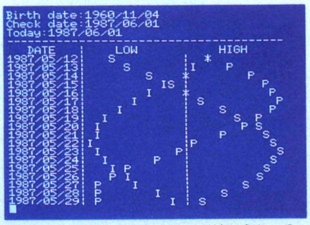
●実行可能マシン語プログラムとはコンピュータが読み込んで直接実行できる形式のプログラムです。シンボリックファイルとはアセンブラソースプログラムの中で定義されたパブリックシンボル(特定の値に対して定義された名前で、他のRELファイルやライブラリから参照可能なもの)と、そのシンボルがどこにあるかという情報、つまりそのシンボルに対応するアドレス番地情報が入ったファイルです(画面6)。

●完成した実行可能プログラムを走らせてみたらバグがあってまったく動かないという経験を持っている方も多いと思います。そんな時、今までだったらソースプログラムに戻ってプログラムの最初から再検討するという作業が必要でした。S BUGや、TOOLSの中のPATCH、DUMPなどバイナリファイルを扱うコマンドを使えば、大変効率良くプログラムのミスを発見してデバッグを行うことができます(画面7、8、9)。S BUGを使ってデバッグをする際に、シンボリックファイルがあれば、アドレス番地名の代わりにシンボル名を用いてデバッグを行うことができます。


画面7　S BUGを起動してシンボルを表示してから、START@以降を逆アセンブル。


画面8　プログラムを1ステップずつ実行し、その都度レジスタの内容を表示。


画面9　TOOLSのPATCHコマンドを使ってデバッグすることもできます。



画面10　TOOLSのBIOコマンドもこうやってアセンブラとCで作りました。

●旧版MSX-Cコンパイラのユーザーの皆様へ!!
まだユーザー登録を行っていない方は、至急登録カードをお出し下さい。無償でバージョンアップをさせていただきます。
詳しい方法につきましては文書でお知らせいたします。

新発売

エムエスエックスシーバージョン1.1
MSX-C Ver.1.1

価格 19,800円(送料1,000円)

「MSX-C Ver. 1.1」はMSX-DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニーモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。
変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

プログラム内容
- ●MSX-C Ver. 1.1
- ●標準ライブラリ関数(グラフィックライブラリは含まれていません)
- ●ユーティリティプログラム2本(FPC.COM、MX.COM)
- ●サンプルプログラム5本

好評発売中

エムエスエックスドスツールズ
MSX-DOS TOOLS

価格 14,800円(送料1,000円)

MSX PDTシリーズの第一弾が、このシリーズの核となる「MSX-DOS TOOLS」です。
高度な機能を持ったMSX-DOSに加えて、そのMSX-DOS上の28のツールソフトウェア"TOOLS"と強力なスクリーンエディタ"MED"、それにアセンブラソースをマシン語コードに変換するためのアセンブラやリンカを含む"ユーティリティソフトウェア"をパッケージング。

プログラム内容
- ●MSX-DOS
- ●TOOLS(ツールソフトウェア28本)
- ●MED(MSX-DOSスクリーンエディタ)
- ●ユーティリティソフトウェア・パッケージ
  - ●MSX・M-80 マクロアセンブラ
  - ●MSX・L-80 リンクローダ
  - ●CREF-80 クロスリファレンサ
  - ●LIB-80 ライブラリマネージャ

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

1977–1987
おかげさまで10周年

PC-8801で手軽にできるグラフィック・コミュニュケーション。



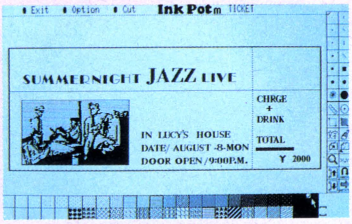
■残暑見舞い
データライブラリVOL.12
暑中見舞いキットを使用。
かな漢字変換が可能な日本語入力機能を使って文章を作成。
プリントアウト後、水彩絵の具で色をつけました。





■結婚式のお知らせ
データライブラリVOL.8
挨拶状キット、VOL.2タイプフェイスセット(2)を使用。
レタリングと絵をレイアウト編集、名前はタイプフェイスセットで作成。プリントアウトしたものを版下にしてハガキに印刷しました。





■コンサートチケット
データライブラリVOL.4
パーティキット、VOL.2タイプフェイスセット(2)を使用。
コンサートチケットをデザイン。
プリントアウトしたものを版下にして印刷しました。





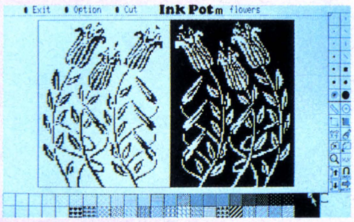
■パーティの案内状
データライブラリVOL.8
挨拶状キットを使用。
日本語入力機能を使って文章を作成。
プリントアウト後、サインペンで色をつけました。



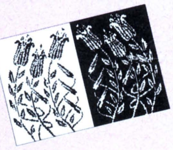


■テレホンカード
データライブラリVOL.8
挨拶状キット、VOL.1タイプフェイスセット(1)を使用。
名前や電話番号はタイプフェイスセットで作成。
オリジナルテレホンカードのデザインをして、プリントアウトをそのまま版下にしました。





■イラストレーション
データライブラリVOL.10
イラストアルバム(3)を使用。
リバース機能でイラストを反転させました。
各種イラストがいろいろな編集機能でアレンジできます。



アスキーのグラフィックエディタ(インクポットM)

Ink Pot M

新　発　売

NEC PC-8801mkIIMR/MH/VA対応 ※ただしVAではタブレットを使用できません。
価格：20,000円・送料1,000円

●Ink Potをお持ちの方で、パソコン本体をInk PotMの対応機種に買い換えられた方へのバージョンアップを5,000円にて実施させていただきます。お手元のInk Potのシステムディスクと料金を郵便小為替にて、またはディスクラベル部分の切取りと料金を現金書留にて㈱アスキー直販部Ink Pot係までお送りください。(お申込の受付は1987月12月15日まで)

アスキーのグラフィックエディタ(インクポット)
Ink Pot 好評発売中
NEC PC-8801/mkII/SR/TR/FR対応、
SHARP X1ターボシリーズ対応 価格：各18,000円・送料1,000円

好評発売中

飾り文字やイラストがすぐ使える
Ink Pot データーライブラリ

お手持ちのインクポットで使用できるデータディスクです。
デザインされたロゴタイプやイラストがすぐに利用できます。





●VOL.1 タイプフェイスセット(1) ●VOL.2 タイプフェイスセット(2) ●VOL.3 イラストアルバム(1) ●VOL.4 パーティキット●VOL.5 クリスマスキット●VOL.7 イラストアルバム(2) ●VOL.8 挨拶状キット●VOL.9 カレンダーキット●VOL.10 イラストアルバム(3) ●VOL.12 暑中見舞いキット●VOL.13 夏休み絵日記キット

NEC PC-8801シリーズ対応、SHARP X1ターボシリーズ対応 価格：各3,800円・送料400円

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE

1977–1987
おかげさまで10周年

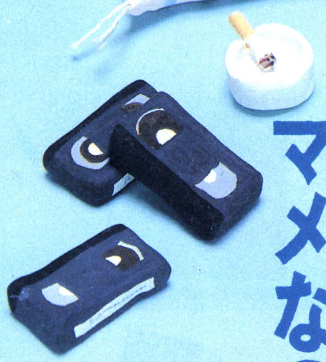


ボクの記憶力はダメなのよ

って思ったのは、ビデオを整理していたとき。あの探偵シリーズで誰ソレがゲストで出てたのはどれだっけとか、アメフトの「あの試合」はどれかとか。テープのタイトルみても思い出せない。いちいち観ないとわからない。で、88カードを使いだしたんですよ。これカード型データベースなんだ

けど、

タイトルのみならず、出てくる俳優や選手の名前、テーマになってる言葉、そのテープの残り時間、なんでもいいからインプットしとけば、その項目で検索できて、目当てのテープがすぐわかる。おまけに、話のあら筋なんかも書き込んでおけるんだ。僕がいちいち覚えてなくても



88カードはマメなのよ。



PC-8801で情報整理

アスキーのPC-8801用カード型データベース[88カード]

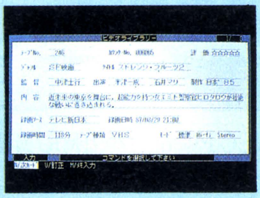
88CARD

NEC PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA対応
(PC-8801・PC-8801mkIIでは使用不可)
価格:28,000円(送料1,000円)★近日発売
メディア:5-2D、5-2HD

身の回りの情報が「カード」の形で手軽に管理できるカード型データベース《88CARD》。ビデオ・レコード・カセットの整理はもちろん、住所録、日記、読書感想、名刺管理、顧客管理、資料管理など、いろんなことに使えるソフトです。

■88CARDの主な特長▶❶操作は、わかりやすく使いやすいコマンドメニュー方式。画面に表示されるメニューをみながら操作するだけですべての仕事が進められます。❷独自のかな漢字変換により、日本語処理もスムーズ。❸カードの設計(情報を書き込む項目欄のレイアウトやコメントの設定)が自由に行えます。❹カード上の各項目につけた「インデックス(索引簿)」をもとに、必要な情報をすばやく検索できます。❺どのカードも、裏の部分に「メモ」の記入が可能。項目に分けにくい情報や長いコメントもつけられます。❻Pressé-88/XTとのデータのやり取りができます。❼カード印刷はもちろん、一覧表印刷、帳票・ラベル印刷など、目的・用途に応じたフォーマットで印刷できます。

■買ってすぐに役立つ事例集《フォーム27》もついている。



自分でカード設計しなくても、すぐに88CARDが使えます、というのがこの《フォーム27》。ビデオの整理にとても便利な「ビデオライブラリー」をはじめ、「お料理レシピ」、「私のダイアリー」、「ログシート」、「社員名簿」、「スクラップブック」など、身の回りのちょっとした情報整理に役立つ、27種類のカードフォーマットが収録してあります。

●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII BOOK

1977–1987 10 おかげさまで10周年

月刊アスキー別冊

全国BBSガイド'87

新刊

定価780円（送料300円）



全国規模のBBSから、ローカルBBSまで、有力ステーションを徹底ガイド

数万人の会員を持つBBSから、ローカルBBSなど、全国有力ステーションを厳選ガイド。入会方法、運用情報はもちろん、各ネットの"メニューツリー"も掲載しました。運営者自らセールスポイントやネット史を、メッセージ欄に記入。有料・無料別／地域別五十音順など、マルチインデックスにより、あなたの知りたいBBSが、一目でわかるよう編集しました。初心者の方から、もう1つIDをと考えているネットワーカーに贈る、BBSの本格的ガイドブックです。

好評発売中

MSX

パワーアップ マシン語入門

瀬木信彦著
定価1,400円（送料300円）

月刊MSXマガジンで連載された『パワーアップ マシン語入門』を集大成した一冊



初心者でも理解できる、わかりやすい、と好評だった『パワーアップ マシン語入門』の単行本化。2進数、コンピュータの仕組みなどから、マシン語入力には必須の「マシン語モニタ」プログラムの入力と使用方法を説明。8ビットロード命令、16ビットロード命令などのマシン語命令や、マシン語プログラムを多数掲載し、やさしく解説していきます。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書です。

好評発売中

MSX2 BASIC入門

アスキー書籍編集部編著
定価2,500円（送料300円）

BASICの基礎から、プログラム作成までを解説。初のMSX-BASIC入門書



MSX2をコンピュータとして利用したいと考えている人のMSX-BASIC（ver. 2.0）入門書。ほとんどの機能を、豊富な操作例により詳説。グラフィック機能やビデオ画像処理など、MSXの豊かな視覚表現力をやさしく解説しました。自分のマシンを操作しながら、MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる初めての本です。MSX-BASICをこれから学ぼうとする方には、必読の一冊。

※MSXマークはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

祝 ウィザードリィ倶楽部結成！

感性がエキサイトする。MIAのウィザードリィ・ブック。



ウィザードリィ3
モンスターズマニュアル
ゲーム・アーツ著　ABE JAPON画
新書判　定価780円(送料200円)



ウィザードリィ3
プレイングマニュアル
ゲーム・アーツ著　新書判　定価780円(送料200円)

ウィザードリィ
モンスターズマニュアル
ゲーム・アーツ著　新書判　定価780円(送料200円)

ウィザードリィ
プレイングマニュアル
ゲーム・アーツ著　新書判　定価780円(送料200円)

ウィザードリィ2
パーフェクトマニュアル
ゲーム・アーツ著　新書判　定価780円(送料200円)

近刊
ウィザードリィ日記
——パソコン文化の冒険——

矢野　徹著　新書判　予価1,800円

63歳の翻訳家・作家が体験したコンピュータゲームの素晴らしき世界。この日記は、作者がパソコンを買ってからの1年間を「ウィザードリィ」を通して、現実と幻想をおりまぜて綴ったものである。

IKARI
怒 ナチス復活プログラム
マイクロデザイン著　新書判　定価780円(送料200円)

アフリカ某国の戦場で正体不明の敵を相手に激烈な戦いを展開している二人の傭兵。敵は復活をもくろむ新ナチス党の陰謀だった。

ディーヴァ・ファンブック
マイクロデザイン著　A5判　定価1,200円(送料250円)

エキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」の全ストーリーを完全小説化。構成するデータや誕生の背景、裏話なども紹介。

お求めは最寄りの書店またはパソコンショップまで。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル TEL.03(486)4500

(株)エム・アイ・エー

最新ゲーム徹底解剖!!

秋は新作ソフトの大ラッシュだ。実りの秋ってーのは農作物だけではなく、ゲームソフトにもあるんだなぁ。ふーん、そーだったのか!!

大戦略シリーズの究極がついに登場

大戦略II

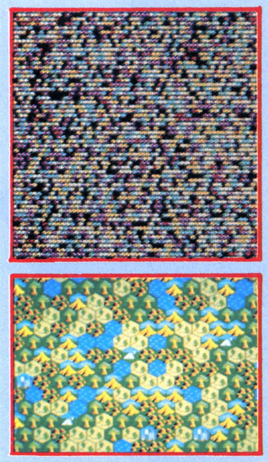
エディタセット

10月号のNEW SOFTで紹介した大戦略IIエディタセット。もうその素晴らしい効用は、ご存じのことと思う。んで、今回の徹底では、マップエディタを重点的に紹介し、さらにサンプルマップ、第2次世界大戦サンプルユニットを大公開しちゃうのだ。

「あれ、この『大戦略IIエディタセット』ってなんだ」っていう読者のために、まずは簡単に復習をしておこう。

大戦略IIエディタセットは、現代大戦略、大戦略パワーアップセット、大戦略IIのすべてのマップをコンストラクションでき、さらに大戦略IIにおいては、兵器ユニットさえもチョリチョリっとエディットできてしまうという、大戦略シリーズを骨までしゃぶりつくせるホンマモンの究極のツールソフトなのである。一気にまくしたてたので、まだピンとこない人は、もう一度よく噛みくだきながら読みなおそう。

どーです。スゴイでしょ。結局のところ、すべての大戦略を遊びつくしてしまったっていう人や、まったく違った兵器ユニットで遊びたいなんて人に、ピッタンコなのである。しかも、この大戦略IIエディタセットには、第2次世界大戦サンプルユニットデータ(186ページを見てね)と3つのサンプルマップデータ(185ページを見よう)が入っているのだ。お買い得である。



森、荒地、砂漠、川、山岳、空港、都市をランダムに配置してみた。フラクタルしていてなかなか楽しく遊べそうな雰囲気だ。

では、より細かく解剖していってみよう。ディスクを起動すると、まず操作モードの選択を迫られ、次にマップをエディットするのか、ユニットをエディットするのか、手持ちの大戦略IIをリライトするのかを聞いてくる。今回はページの都合でマップのエディットを選んでみたぞ。

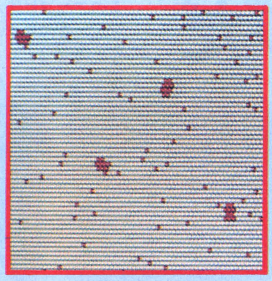
なお、大戦略IIのリライトというのは、ユニットエディタで作ったデータを使うための作業だ。これを行なえば、大戦略IIに収録されているマップで、第2次世界大戦サンプルユニットをあばれまわらせることができるのだ。もちろん新たに作ったオリジナルの兵器ユニットでプレイするにしても、同様の作業は必要だぞ。1回、リライトしちゃえばいいわけだから、エディタセットを買ったら即、リライトしてしまおう。

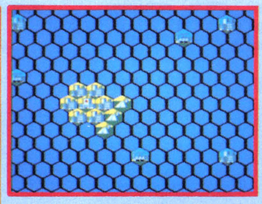
さて、マップエディタである。はっきりいって、こいつは使いやすい。簡単である。編集チョのやつでもオリジナルのマップが作れたくらいだから、

DATA

ジャンル/ツール
メーカー/システムソフト
対応機種/PC-9801(要大戦略II)
価　　格/6,000円(3.5D、5D)

誰にだってできるはずだ。それもやっぱし、どーせだったらキーボードでなくマウスで使いたい。一度マウスを指定すれば、画面のアチコチをクリックするだけでＯＫという簡単さなのでありまうす(ちょい苦しいか)。なお、マップエディタで使用するコマンドを下にわかりやすく紹介したので、実際にマップをデザインするときに参照してくれたまえ。特に、MODEの２点間線セットモード、TOOLの設定地形の６角形配置モード、乱数配置モードなどはやけにフラクタルなマップが作れるので、お勧めである。



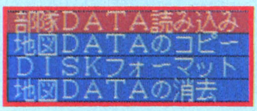


マップ全体を橋で埋めつくして、都市を配置してみた。爆撃機が活躍しそーなマップではないか。

じゃ、最後にマップエディタを使ううえで注意したい点をあげておこう。OPTIONの仕様設定である。この仕様設定は、なにはともあれ一番最初に設定しておくこと。マップ完成間近ってときに仕様設定を行なうと、すべてがパアになってしまうぞ。なんとなくよくわかんないコマンドを使おうかなってときは、必ずCHECKをクリックし仮のSAVE、またはSAVEを実行しておくこと。うちの編集チョなんぞは、３回もせっかく作り上げたマップを消しちゃったのだ。まぁ、あの人はどーでもいいけれど、キミたちは同じ轍を踏まないよーにね。

マップエディタ機能一覧

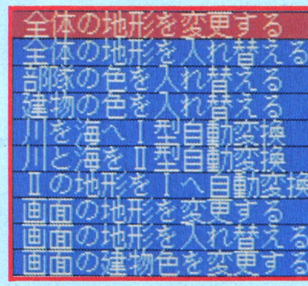
マップエディタは10個のコマンドメニューから構成されている。ここではそれぞれの機能をわかりやすくグラフィカルに配置してみた。



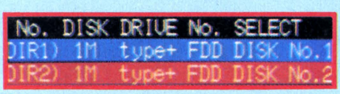
ディスクのフォーマットやマップデータのコピーなどを行なう。ユニットデータを読み込むのもここ。



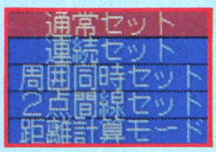
エディットしたマップの状態を表示し、セーブする。またエディット中に生じた誤りも見つけてくれる。



すでに配置してしまった各陣営や部隊を入れかえたり、全体的に配置してしまった地形（たとえば海を平地にしたいときなど）を自動的に変更する。ほか、川を海へ、または海を川へ変更する機能もあるから、大戦略用マップを大戦略IIマップに改めることもできる。

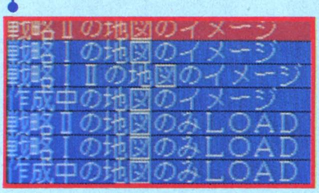


指定したディスクドライブからマップデータをロードする。もちろん各大戦略シリーズからもマップを読み込めるのだ。

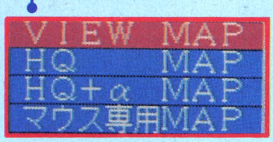


マップを描くためのペンの機能を設定する。またヘックスからヘックスの距離を計算することもできるのだ。

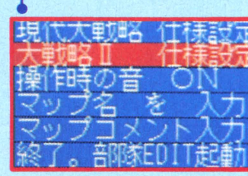




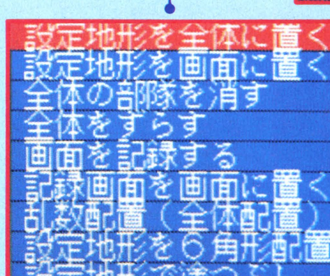
マップデータの縮小イメージを表示し、ロードする。どんなマップだか覚えていないときなどにはとっても便利だ。またマップをタイプ別に指定できるのもいい。



マップの表示方法を変更する。このマップエディタには、マウスで手軽にマップが描けるマウス専用マップのほか、合計４種類の表示パターンがあるのだ。



エディットするマップの仕様決定やマップ名、コメントなどを入力する。なお、仕様設定は一番初めに行なわないとダメよ。



マップを描くための超便利ツールの集合体。乱数配置や画面のコピー、移動など、一度使ったらやめられない機能がそろっているのだ。

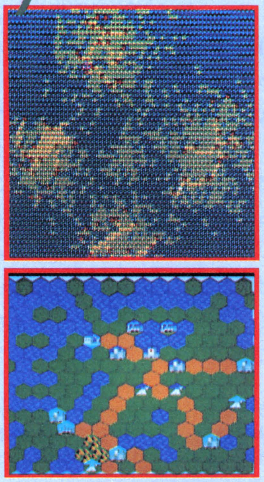


４陣営の初期設定をする。陣営名はもちろん、軍事予算、工業力、不戦同盟など、マップごとのゲームバランスを考えて決めていこう。

ログイン制作のマップだ

このマップは誰が作ったかというと、ログインで一番のヒマ人。そう編集チョの小島なのだ。あいつでもこんくらいのが作れるんだぜ。

1 6角形に拡散配置だ



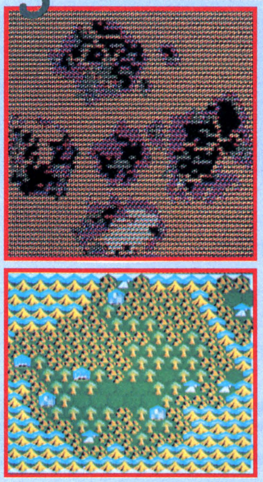
全体を海にして、設定地形を6角形に拡散配置。これを5ヵ所に行なった。フラクタルしてる。

2 海に浅瀬をもうける



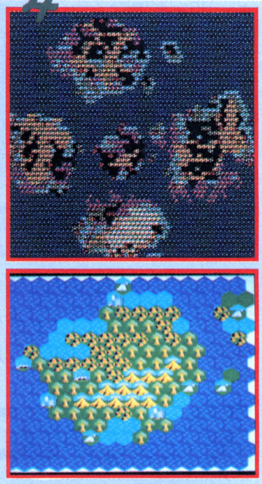
各種地形を気持ちよーく配置した。どーだ、きちんとしたマップになってきたではないか。

3 海を山岳に変更する



ムムッ。海を山岳地帯に変えたら、もっとイヤミなマップになるかもしれないな。うーむ。

4 やはり海がいいかな

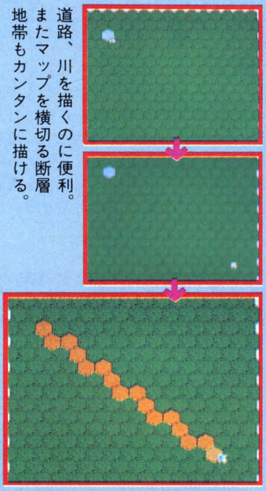


やっぱり戦艦が使いたいよなってことで、海を復活させる。もち、テストプレイも繰り返した。

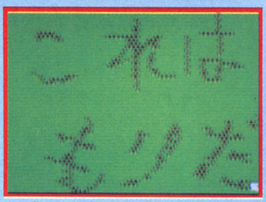
超便利ツールでマップる

そおか、なるほど。こんだけ便利なツールがそろっているから、あいつでもオリジナルマップ作れたのか。なかなかエライソフトだな。

2点間を直線でむすぶのね



道路、川を描くのに便利。またマップを横切る断層地帯もカンタンに描ける。

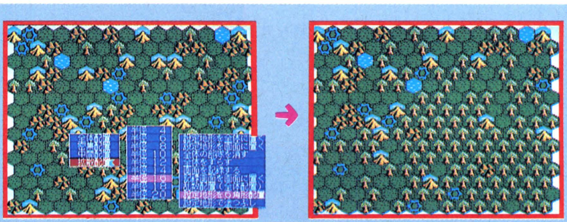


マウスで簡単に描けるのよ

マウスで手軽にホホイのホイとマップが描ける。しかし、このモードを使うと、ちょっと他の便利機能が使えなくなってしまうのだ。

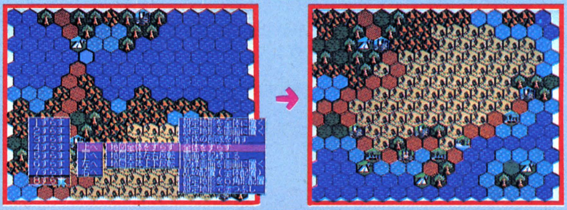
6角形に拡散配置なのさ

設定地形を6角形に配置するといっても、たくさんのパターンがあるのだ。半径はもちろん、全体を埋めるのか、密集して埋めるのかなどたのしい機能がしこたま用意されているぞ。ランダムなマップ作りに使えるのだ。



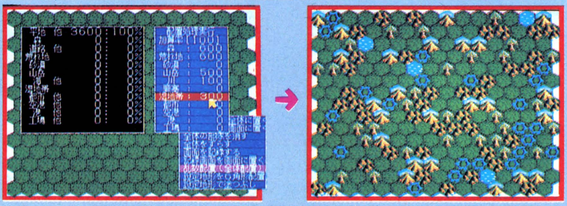
マップずらしワザれーす

作ったマップ全体を上下左右にずらすのも、この機能を使えば簡単だ。ずらして消えちゃった部分は、その反対側にちゃっかり移動されるぞ。さらにマップ全体を左右反転、上下反転することもできる。うら焼きだね。



乱数配置でOKなのだな

編集チョの小島は、この乱数配置が気に入ったといっていた。各地形の配置パーセントを決定するだけで、コンピュータが勝手にやけに本物っぽいマップを自動的に作ってくれるのだ。あいつにはピッタンコの機能だな。



地形入れかえワザだ

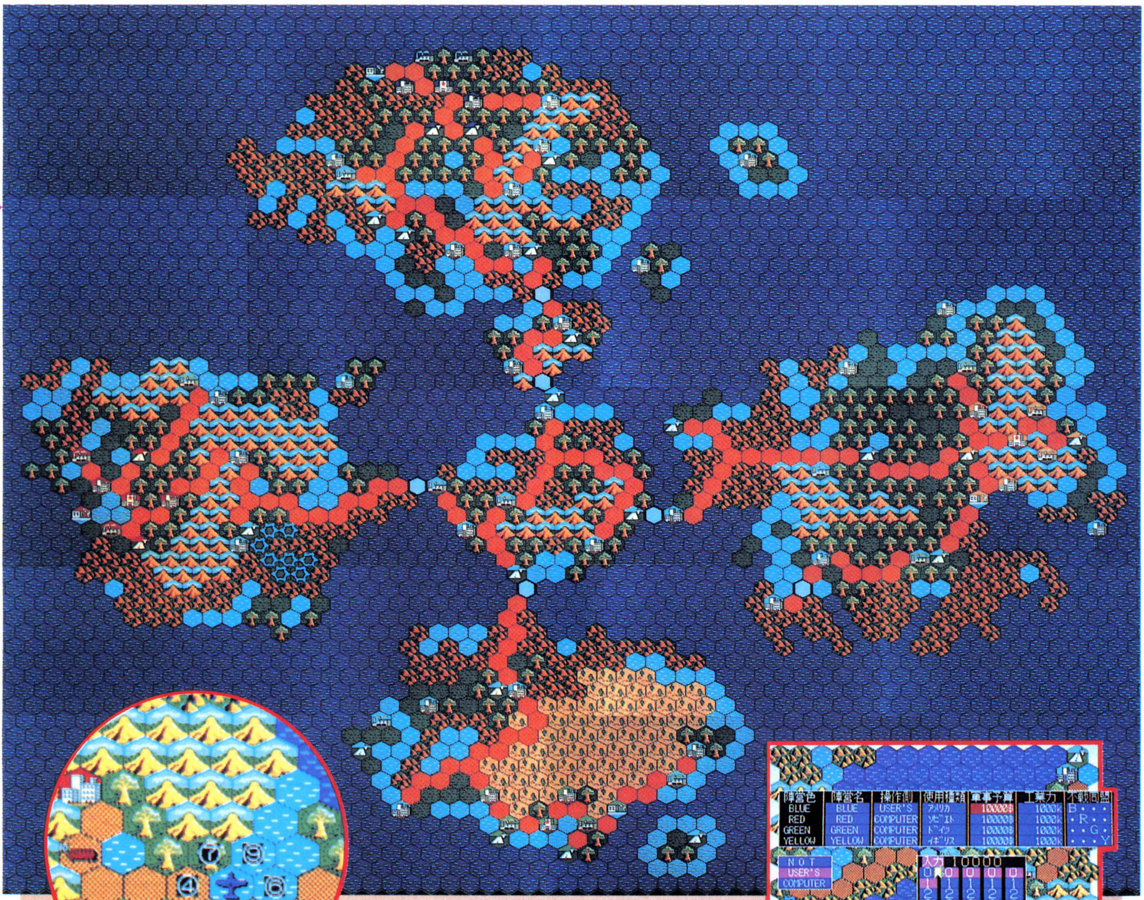
すでに設定してしまった地形を他の地形に変更する。都市や工場をたくさん配置しすぎてしまったときなどにチョーホーだ。写真は、湖を荒れ地に変更しているところだ。



ついにマップは完成した

最終的には艦船の通行をできるかぎり妨げないよーに、橋で5つの島をつなげた。これもテストプレイの結果決定したことなのだ。

次号は、今回紹介できなかったユニットエディタを解剖する



戦闘開始。6ターンめにして三つ巴の混戦の様相を呈している。ワクワクするぜ。

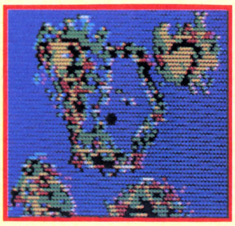
4陣営の設定はこんな感じ。ぜひ一度プレイしてみてほしい。結構イケルはずだ。

キミが作ったマップデータ、ユニットデータを大募集だ

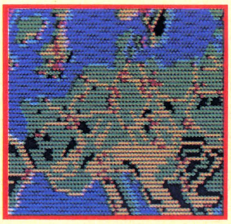
ログインでは、システムソフトの協賛を得て、オリジナルマップデータ、オリジナルユニットデータのコンテストを行なうことにしたのだ。さすが企画力だけは立派なログインなのだ。

そんでもって、まだ具体的なアナウンスはできないけれど（次号で詳しい応募要項を掲載する予定です）、ココロの準備をしておいてほしい。はたしてどんな作品が集まってくるのか、いまから楽しみじゃああありませんか。ねぇ。

サンプルマップデータもあるぞ



⬆Islands & Lagoon　4ヵ国戦で、プレイヤーはグリーンの自衛隊を担当する。



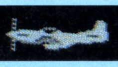
⬆World War II　これも4ヵ国戦。プレイヤーはドイツ軍となって戦うのだ。

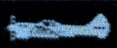
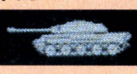
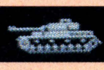
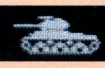


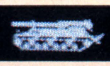
⬆JAPANTHER World　コンピュータ2ヵ国、人間2ヵ国のマルチプレイ版だ。

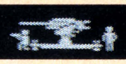
次は新ユニットデータ公開だ!

新・兵器ユニット大公開だぜ!

名称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナッバー（1/2/3/4）	価格	工業力	生産陣営
	12	S機関砲・①・(4/4/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・⓪・(1/0/0/0)	180	30	ドイツ、ドイツ2
Me109E	メッサーシュミットといえばこの機のこと。ドイツ空軍の主力だ。性能のバランスもとれていて、使いやすい戦闘機だね。航続距離が短いのが欠点で、イギリス侵攻作戦では、多数のメッサーがドーバー海峡に不時着水した。とてもかっこいいデザインだ(と私は思う)。				
	15	B機関砲・①・(4/2/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0)	300	80	ドイツ
Me262	世界初のジェット戦闘機。スピードは15と、ダントツだ。防御力、攻撃力もズバぬけている。爆弾もかなり強力だ。これが数そろったら、まさに無敵ってもんなんなんだけど、いかんせん高価。航続距離も40ヘックスと長くない。完璧ってワケにはいかないのね。				
	13	S機関砲・①・(4/4/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・⓪・(1/0/0/0)	230	50	ドイツ、ドイツ2
Fw90D 9	メッサーシュミットと並ぶ、ドイツの代表的な戦闘機が、フォッケウルフ190D 9だ。Me109Eよりも、全体的に性能が少し良い。ただ、お値段がはるのが難だ。ほとんどの戦闘機は増槽タンクというものを取り付けて、航続距離を延長することができるぞ。				
	13	S機関砲・①・(6/6/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・①・(1/0/0/0)	200	55	アメリカ
P-51	プロペラ機では史上最強といわれたのがP-51。でも、ここではゲームバランスを考えてか、そんなに強い設定にはなってないようだ。非常に完成度の高い機体で、パイロットの安全もよく考えられている。B-29の護衛などに活躍した。				
	13	S機関砲・①・(6/6/0/0)、S爆弾・①・(0/2/0/0) タンク・⓪・(2/0/0/0)	200	50	アメリカ、アメリカ2
P-38	攻撃力がちょっと弱め。防御力もいまいち。スピードはまあまあだ。爆撃の能力は他の戦闘機より高めになってるようである。P-51が登場できないシナリオでは、このP-38を使うことになるでしょうね。Me109Eはゼロ戦より優秀なのはスピードだけという点に注意。				
	12	S機関砲・①・(4/4/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・⓪・(1/0/0/0)	150	30	アメリカ、アメリカ2
P-40	安く作れるP-40なんだけど、スピード以外の性能はあまり良くない。航続距離が40ヘックスしかないので、タンクをつけていないときは、燃量切れに気をつけよう。墜落なんてかっこわるいもんね。爆撃もあまり得意ではないぞ。				
	12	S機関砲・①・(4/4/0/0)、タンク（1/0/0/0)	180	30	イギリス
スピットファイア	スピットファイアはイギリスの主力戦闘機だ。翼の曲線が美しい。メッサーシュミットのライバルだった。南太平洋で日本軍とも戦ったって事実を知らない人は多いんじゃないかな？　性能は標準的。まあ、イギリスはいやでもこれを使わなくてはならないのだ。				
	11	S機関砲・①・(4/4/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・⓪ (1/0/0/0)	180	30	日本
ゼロ戦	正式には零式艦上戦闘機という。太平洋戦争初期には向かうところ敵なしで、『ゼロファイター』と恐れられた。若干スピードが遅い点をのぞけば、バランスのとれたいい機体だ。特に太平洋上の広大な戦場で戦えるように、航続距離が長くなっている。				
	12	S機関砲・①・(6/6/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0) タンク・⓪・(1/0/0/0)	200	40	日本
紫電改	日本の飛行機の名前はかっこいいなあ。紫電を改良して速度性能のいい戦闘機にしたものがこの紫電改だ。育毛促進剤にも同じ名前のがあるけど、たしかにバリバリと毛が生えてきちゃいそうなネーミングだね。空戦能力は日本軍で最高。いいファイターだ。				
	11	S機関砲・①・(4/4/0/0)、タンク・⓪・(1/0/0/0)	150	30	日本
隼	陸軍航空隊の主力が隼(はやぶさ)である。最初のころは旋回性能の良さなどのおかげで、優位にあったんだけど、エンジンと武器が貧弱だったために撃墜されることが多くなってしまった。価格は安いが、それなりの能力しかないのであまり期待しないように。				
	12	S機関砲・①・(4/2/0/0)、S爆弾・①・(0/1/0/0)	180	30	ソビエト、ロシア
ミグ3	ソ連の飛行機には、それを担当した設計事務所の名前がつけられる。ミグ3ってことはミグが作った3番目の飛行機ってことで、ミグは今でもソ連の中心的設計チームだ。ミグ29っていう強い戦闘機が大戦略IIにはあったけど、このミグ3はたいしたことはないな。				
	11	S機関砲・①・(4/0/0/0)	200	40	ソビエト
ラボーチキン5	ラボーチキン5は故ラボーチキン博士の作品だ。まあまあ、なんとか使える程度の性能だけど、値段を考えると、もう少しがんばってほしかった。爆弾を積むことができないので注意。それから、ソ連の戦闘機はタンクを装着できないので気をつけましょう。				
	9	S機関砲・①・(3/0/0/0)、S爆弾・①・(2/0/0/0) B機関砲・①・(0/4/0/0)、S機関砲・①・(3/3/0/0)	150	30	ドイツ、ドイツ2
Ju87スツーカ	ユンカース社の傑作急降下爆撃機。サイレンを鳴らしながら、まっさかさま(ほぼ90度)に降下して、爆弾を投下する。ドイツ軍の電撃戦では戦車部隊と協力して戦い、空の砲兵と呼ばれた。対戦車砲を搭載することもできるので、地上部隊にとっては恐ろしい存在。				
	11	S機関砲・①・(4/0/0/0)、S爆弾・①・(2/0/0/0) S機関砲・①・(0/5/0/0)、タンク・⓪・(0/2/0/0)	190	35	イギリス
モスキート	イギリス空軍(RAF)の誇る木製高速爆撃機。その名のとおり(モスキート＝蚊)、ドイツ軍を悩ませた。戦闘機並みのスピードを生かして、敵にジャブをくらわせよう。『633爆撃隊』という映画の主役としてご記憶の方も多いだろう(そうでもないか)。				
	9	S機関砲・①・(4/4/0/0)、S爆弾・①・(1/0/0/0) ロケット弾・①・(2/4/0/0)	200	35	ソビエト、ロシア
シュツルモヴク	シュツルモヴクとはロシア語で『嵐を見舞う者』という意味。ソ連らしく頑丈が売りもので、36,163機と世界一の生産機数であった。RS-82ロケット弾も使用可能なので、戦車キラーとしてもなかなかよろしい。爆弾の威力はちょっと弱めだ。				

名称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナッバー（1/2/3/4）	価格	工業力	生産陣営
	9	S機関砲・①・(6/6/6/0)、S爆弾・①・(2/0/0/0) 魚雷・①・(0/1/0/0)、魚雷・④・(0/0/1/0)	200	45	日本
一式陸攻	大日本帝国海軍の攻撃機。その形から『葉巻き』なんて呼ばれたりもした。魚雷、爆弾のどちらかが使えるので。対艦攻撃も得意だ。航続距離が65ヘックスと、このクラスにしては長めなので、敵の行動圏外からの長距離爆撃なんて作戦も検討してみよう。				
	9	S機関砲・①・(5/5/0/0)、S爆弾・①・(2/0/0/0) 魚雷・①・(0/1/0/0)	200	50	アメリカ
ハボックA20	ハボックA20は、一式陸攻より心持ち性能が低めで、コストがかかる。つまり、ちょびっとデキが悪い攻撃機といえるね。でもアメリカ軍で魚雷を使える航空機はこれしかないので、ガマンして飛ばすしかないね。ちなみにA20のAはアタッカーのAだ(と思う)。				
	11	S機関砲・①・(4/4/4/0)、S爆弾・①・(2/0/1/0) ロケット弾・①・(0/2/2/0)、タンク・①・(0/1/0/0)	200	30	イギリス
F.タイフーン	イギリスの軍用機はスピード重視。攻撃機で速度が11も出せるのはイギリスのものだけだ。航続距離が短いけど、タンクがつくからだいじょうぶ。ロケット弾と爆弾をいっしょに搭載できるところが特徴だ。マイナーながら、かなりいい機種だと思うよん。				
	4	砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	70	40	ドイツ、ドイツ2
タイガーⅠ	戦車マニアならずとも名前は知っているタイガーⅠ。88ミリ砲の威力はすさまじく、どんな戦車の装甲でも撃ちぬいた。重量が55トンもあり、移動力はいまいち。値段がはるので、ここぞというところに投入しよう。文字どおり、虎の子戦車だ。				
	4	砲・①・(7/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	80	60	ドイツ
タイガーⅡ	別名キング・タイガーとも呼ばれるドイツ軍の重戦車。大戦末期に登場した。スペックだけなら第2次大戦最強である。移動力がちょっと低い点と、コストが非常にかかるところが欠点。防御力が70なので、経験をつめば、無敵戦車となるのも夢じゃないよん。				
	5	砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(5/0/0/0)	60	40	ドイツ
パンサー	それまでのドイツ戦車と異なり、極めてスマートなスタイルを持つ本車は、大戦後半のドイツ軍主力中戦車であった。戦車の3要素、攻撃力、防御力、移動力のバランスが良く第2次大戦の最優秀戦車の一つである。ゲームでも主役を務めるだろう。				
	4	砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	40	15	ドイツ、ドイツ2
4号戦車	マイナーだけど、この4号戦車がドイツ軍の主力戦車だった。いろんなバージョンがあるんだけれども、これは長砲身75ミリ砲を装備したものだろう。移動力と防御力が低いのは旧式なんだからやむをえない。新型のパンサーやタイガーと共同で戦うといいのでは？				
	6	砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	50	20	ソビエト、ロシア
T34／85	専門家の分析によると、第2次大戦中の最優秀戦車は、T34／85ということになるらしい。攻撃力、防御力ともに良好で、値段もおさえめ、これといった欠点がないというところが、最大の長所といえるんじゃないでしょか。ちなみに／85というのは85ミリ砲搭載の意味。				
	5	砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(5/0/0/0)	80	70	ソビエト
スターリン2	時の書記長スターリンの名がついたこの重戦車はドイツのタイガーに匹敵する性能だ。工業力を70も消費する戦車はほかにないので、もっとも手のこんだ作りの戦車といえるのかな？　ソ連軍はわざわざスターリン2を使わなくてもT34だけで間に合うって気もするね。				
	7	砲・①・(8/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	40	15	ソビエト、ロシア
T34／76	ソ連が戦争に勝つことができたのはこの戦車のおかげだといえるくらいの傑作。リーズナブルなお値段で、満足のいく性能。完成度の高い兵器だ。移動力が7と、ドイツ戦車よりずっと速いので、そこら辺の長所をうまいこと利用してほしい。				
	4	砲・①・(7/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	52	35	ソビエト、ロシア
KV-Ⅰ	『怪物』と恐れられたKV-Ⅰ。装甲が厚くて、砲弾が貫通せず、弱点が見つかるまではドイツ軍の頭痛のタネだった。ここでは旧式だという理由かもしれないが、あんまり強くなってないみたい。やっぱりソ連はT34をバシバシ作ったほうがいーよーな気がするな。				
	5	砲・①・(7/0/0/0)、マシンガン・①・(3/0/0/0)	50	20	アメリカ、イギリス、アメリカ2
M4シャーマン	アメリカ・イギリス軍の主力戦車。どこから見ても、そこそこの性能だ。これといった弱点はないかわり、特徴もない。戦時の兵器は大量生産できなくてはいけないので、あまり凝ったものは開発しないほうがいいのだ。M4やT34はその見本みたいな兵器である。				
	5	砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(3/0/0/0)	60	30	アメリカ
ジャクソン	ジャクソンの基本性能はフツー。攻撃力だけはタイガー並みだ。アメリカの戦車には、活躍した将軍の名前がつけられることが多い。リーもそうだし、戦後にはパットンなんてのもあらわれた。日本の戦車でこれをやると、〇式山田戦車とかなっちゃってかっこ悪い。				
	4	砲・①・(4/0/0/0)、砲・①・(8/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	40	20	アメリカ、イギリス、アメリカ2
M3リー	砲塔に1門、車体に1門の砲を備えたおもしろいデザインの戦車。だからといって、たいして強いわけではない。マニア受けする戦車といったところか？　砲弾をたくさん積めて、いろんな砲が撃てて、値段が安いってとこが長所といえなくもない。				
	3	砲・①・(0/5/0/0)、マシンガン・①・(6/6/0/0) 砲・①・(4/0/0/0)、B機関砲・①・(3/0/0/0)	70	40	イギリス
チャーチル	チャーチルといえば、当時のイギリスの首相だ。移動力は3とかなり鈍足。2種類の砲、マシンガン、機関砲と、いろんな火器を扱えるのが特徴だ。特に機関砲は地上部隊に対してなかなか効果的だ。値段がはるので、家計がくるしい時にはガマンしましょう。				
	5	砲・①・(6/0/0/0)、マシンガン・①・(5/0/0/0)	45	15	イギリス
クルーセーダー	クルーセーダーってのは「十字軍」という意味。軍隊は景気づけのために、こーいう象徴的な名前をつけたがるんでしょーね、きっと。肝心な性能はどうかというと、たいしたことはない。攻撃力、防御力ともに不満を感じるね。価格が安けりゃ使ってもいいんだけどな。				

名称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナッバー（1/2/3/4）	価格	工業力	生産陣営
	4	砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(4/4/0/0) 砲・①・(0/5/0/0)	40	25	日本
97式チハ	97式戦車は日本陸軍の主力戦車だったんだけども、連合軍の戦車とは性能的に大幅に劣っている。特に装甲が薄いため「ブリキの棺桶」などという笑えないアダ名をつけられてしまった。歩兵や装甲車ならともかく、戦車相手には戦闘しないほうが身のためだ。				
	4	砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(5/0/0/0)	70	80	日本
4式チト	非力な97式の後継として開発された4式は、アメリカ軍のシャーマン戦車と対等に戦えた。しかし、生産が追いつかず、戦局にはあまり影響しなかったのである。もし、4式がもっとたくさんあったら？　という可能性をシミュレートしてみてはどうでしょ。				
	6	S機関砲・①・(6/0/0/0)	25	15	アメリカ
スカイクリーナー	対空兵器のない地上部隊のみじめさは、もうみなさん身にしみていることでしょう。空の掃除屋スカイクリーナーは12.7ミリ機関砲を4基並べて、ハーフトラックに積んだもので、対空射撃だけでなく、地上部隊に対してもなかなか効果的だ。				
	4	S機関砲・①・(6/0/0/0)	45	15	ドイツ
Pz4/2cm	ドイツの対空兵器がPz4/2cmだ。これは20ミリ機関砲を4門並べて、4号戦車の車体にのっけたものである。スカイクリーナーよりも攻撃力、防御力は優秀なんだけれども、移動力が4と、いささか低め。鈍速な防御兵器というのは使い方が難しいもんだよね。				
	6	砲・①・(10/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	25	15	アメリカ、イギリス、アメリカ2
スチュアート	連合軍の軽戦車スチュアートはかわいい。イギリス軍は「ハニー」と呼んだりしたくらいだ。スピードと航続距離が長所。敵戦車やカノン砲にさえ気をつければ、けっこう役に立ってくれる。価格も安いので、有効に活用してほしいウエポンだ。				
	4	砲・①・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	25	10	日本
95式	日本軍の軽戦車は95式だ。大戦中最弱の戦車といえるくらい弱いんだけど、使いようによっては役に立たないこともない。実際には、歩兵の援護に使われたらしいぞ。太平洋戦争では、あまり戦車対戦車の戦闘がなかったので、95式でも歩兵にはたよりにされたようだ。				
	8	砲・①・(3/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	25	15	イギリス
ダイムラー	移動力が8と、地上兵器では最高速。燃費も良好で、航続力は60だ。小さめの砲を積んでいて、本来の任務は、威力偵察という軽い攻撃を加えて相手の戦力を調べたり、敵を牽制したりすることである。とにかくスピードのある兵器が欲しいってときに便利だね。				
	5	砲・①・(8/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	30	15	ドイツ、ドイツ2
3号戦車	大戦初期のドイツの主力戦車。味わいのあるデザインなので、機会があったら写真なんかも見てみてね。旧式なので、中戦車ながらも軽戦車程度の性能だ。ただ主砲の威力はまんざら悪くないので、これも気をつけて使えば敵にひと泡ふかせることも不可能じゃないよ。				
	7	マシンガン・①・(5/2/0/0)、迫撃砲・②・(0/4/0/0)	20	10	アメリカ、アメリカ2
ハーフトラック	前輪はふつうのトラックと同じタイヤで、後輪がタイヤのかわりにキャタピラになってるのがハーフトラックだ。歩兵を乗っけて、戦場を走り回るのが仕事なんだけど、迫撃砲も積めるので、歩兵の支援射撃も可能だ。なるべく歩兵はハーフトラックに乗せてあげたい。				
	6	マシンガン・①・(5/3/0/0)、ロケット砲・③・(0/1/0/0)	20	10	ドイツ、ドイツ2
ハーフトラック	ドイツのハーフトラックはロケット砲を持ってる。この設定はなかなかマニアックだ。せっかくのロケット砲、使わない手はないぞ。ハーフトラックの天敵は多いので、戦車や戦闘機などの援護が必要。歩兵もろとも撃破されてしまうなんてことにならないように。				
	4	カノウ砲・③・(3/0/0/0)、砲・①・(2/0/0/0)	55	30	日本
4式ホロ	日本軍の自走砲。射程は3ヘックスとあまり長くない、しかも、スピードは遅いし、性能の割には価格も高い。それでも、日本軍にとってみれば貴重な自走砲だ。欠点をカバーして兵器の能力を引き出すことができるのが、いい指揮官ってもんよ。				
	5	カノウ砲・⑤・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(3/0/0/0)	50	60	アメリカ
M12-155	強力な155ミリ砲を搭載したM-12は、敵にとって大きな脅威だ。ただ、価格はともかく、工業力を60も消費する。米軍の作戦は圧倒的な火力が売り物。自走砲や爆撃機で敵をちりぢりにしてから、ゆうゆうと進撃。これがアメリカンスタイルの戦争だ。				
	5	ロケット砲・③・(1/0/0/0)、砲・①・(6/0/0/0) マシンガン・①・(5/0/0/0)	50	60	アメリカ
M4カリオペ	M4シャーマン戦車の上にロケットランチャーをとりつけたのがカリオペだ。だから主砲とロケット砲を状況に応じて使いわけることができて、とっても便利。ただし、工業力がシャーマンの3倍も必要なので、不景気なときにはあまりおすすめできない。				
	5	カノウ砲・③・(4/0/0/0)、砲・①・(2/0/0/0) マシンガン・①・(3/0/0/0)	45	20	アメリカ、イギリス、アメリカ2
M7-105	価格、工業力ともに手頃で、性能もそこそこの線に達している、バランスのいい自走砲。兵器、特に大砲は質より量。量があれば、多少性能が悪くても何とかなる(ウデしだいだけどね)。戦車のような使い方もできるM7なので、何を生産するか迷ったときにいいぞ。				
	4	カノウ砲・④・(5/0/0/0)、マシンガン・①・(4/0/0/0)	45	20	ドイツ、ドイツ2
フンメル	ドイツ軍の主力自走砲。アメリカのM12とほぼ同じ性能だ。フンメルってのはドイツ語で『走り回るもの』って意味だったよーな気がする。自走砲は走り回ってこそ価値があるのだ。じっとしていちゃ、チャンスが生まれないどころか、敵戦車のエジキになるぞ。				
	6	ロケット砲・④・(2/0/0/0)	40	15	ソビエト・ロシア
カチューシャ	別名『スターリンのオルガン』。ずらっと並んだロケットランチャーの筒がパイプオルガンのようだからこう呼ばれた。そのオルガンがかなでる雷鳴のようなメロディーはドイツ兵を恐怖のどん底につきおとした。安く作れるので、まとまった数を集中使用したい。				

名称	移動力	装備可能な武器・射程・パックナッバー（1/2/3/4）	価格	工業力	生産陣営
	6	マシンガン・①・(5/0/0/0)	10	20	全陣営
輸送トラック	いわゆるトラックです。兵員などを乗せて、ブルルルンと走るワケだ。でも第2次大戦で自動車をふんだんに使えたのはアメリカ軍くらいで、まだ馬が機動力の大きな柱となっていたのである。おんまさんのほうがロシアのぬかるんだ道では役に立ったなんて話もあるよ。				
	6	マシンガン・①・(6/0/0/0)	15	10	全陣営
補給部隊	補給部隊ユニットのとなりにいれば、燃料や弾薬の補給を受けることができる。大戦略IIは補給を無視すると勝てないシビアなゲームだ。どの軍でも戦車や自走砲は補給が特に肝心。ガソリンの一滴は血の一滴とはよく言ったものでありますね。				
	4	マシンガン・①・(4/0/0/0)、資材・⓪・(3/0/0/0)	30	20	全陣営
工作部隊	橋や通路や都市の整備をするのが工作部隊の任務だ。『遠すぎた橋』という映画で、ドイツ軍に爆破された橋を、懸命に修理するシーンがあったけど、戦車部隊の進路を切り開くために努力する工作部隊の姿は、なかなか感動的でありました。				
	3	砲・③・(10/0/0/0)、砲・①・(6/0/0/0) マシンガン・①・(4/0/0/0)	40	15	全陣営
対空砲	対空砲とはいっても、地上の敵に対してもかなり有効だ。ドイツの88ミリ砲は対空砲なのに、戦車相手によく使われ、タイガー戦車の主砲に採用されたくらいである。ただし、丸裸(防御力＝0)なので、敵襲には十分注意するようにしてくれたまえ。				
	3	カノウ砲・⑤・(15/0/0/0)、マシンガン・①・(5/0/0/0)	40	15	全陣営
カノウ砲	漢字で書くと、加農砲となります。語源はオランダ語のKanon。5ヘックスの射程と、強力な破壊力が特徴。兵隊の経験のある人は、戦場で一番怖いのは、戦車とか敵の歩兵ではなくて、遠くから飛んでくる砲弾だといいます。防御力が0な点には注意が必要。				
	3	マシンガン・①・(8/0/0/0)、迫撃砲・①・(2/0/0/0)	10	5	全陣営
歩兵部隊	都市の占領に不可欠なのが歩兵だ。マシンガンと射程1の迫撃砲が武器。紙切れ1枚で駆り出され、号令ひとつで死地にとびこむ歩兵さんにはとっても悲しいものを感じるんだけれど、その安さゆえ、つい捨て駒や壁として使っちゃったりするんだよね。ごめんね。				
	2	マシンガン・①・(0/4/0/0)、ATMミサイル・①・(4/0/0/0) S機関砲・①・(5/0/0/0)、迫撃砲・③・(0/5/0/0)	20	5	全陣営
戦闘工兵	うーむ、なんで第2次大戦中の戦闘工兵がミサイルを持っているのだろう。射程3ヘックスの迫撃砲や、機関砲など、この戦闘工兵は時代を超越した攻撃力を持っている。リアリティーを追求するキミは機関砲だけのこして、あとはエディットして使えなくしてしまおう。				
	9	B爆弾・⓪・(2/0/0/0)、S機関砲・①・(5/0/0/0)	300	42	イギリス
ランカスター	『ダムバスター』っていうゲーム知ってる？　たしかあれは、このランカスター爆撃機のフライトシミュレータだったな。航続距離は80ヘックス。2回分の爆弾を搭載可能だ。なお、大型爆撃機は6機で1ユニットを構成している。				
	9	B爆弾・⓪・(1/0/0/0)、S機関砲・①・(5/5/0/0) S爆弾・①・(0/2/0/0)	240	30	ドイツ、ドイツ2
Ju88	ドイツのユンカース社が開発した大型爆撃機。他国のものとくらべて、ちょっと航続距離が短い。そのかわり、お値段は安めとなっている。戦車などの地上ユニットも攻撃可能な爆弾を積むことができるので、かなり利用価値のある航空機だぞ。				
	9	B爆弾・⓪・(2/0/0/0)、S機関砲・①・(5/5/0/0)	300	42	アメリカ、アメリカ2
B-17	『空の要塞』B-17。これらの爆撃機を特に、戦略爆撃機なんて呼んだりする。第2次大戦から登場した兵種だ。ランカスターとほぼ同じ性能なんだけど、防御力はすこし高め。油断していると、戦闘機がかえり討ちにあうくらいの力を持っているぞ。				
	10	B爆弾・⓪・(3/0/0/0)、S機関砲・①・(6/6/0/0)	420	60	アメリカ
B-29	『超・空の要塞』B-29。スピード、航続距離、防御力ともに最強。戦闘機顔負けの空戦能力も持っている。価格もそれなりの額になっている。価格420とは、貯金のしがいもあるというものだ。				
	4	砲・①・(15/0/0/0)、カノウ砲・⑦・(20/0/0/0) 砲・③・(20/0/0/0)、S機関砲・①・(25/0/0/0)	2,000	250	日本
重戦艦	重戦艦とは、よーするに『大和』『武蔵』のことである。射程6ヘックスの超強力カノン砲や、射程3ヘックスの高精度対空砲を持った超豪華兵器だ。防御力も最強だし、航続距離は125ヘックス。これが陸の上でも使えたら、ホント無敵でございますわね。				
	5	砲・①・(15/0/0/0)、カノウ砲・⑥・(20/0/0/0) 砲・③・(15/0/0/0)、S機関砲・①・(20/0/0/0)	1500	200	ドイツ2、ロシアを除く各陣営
戦艦	こちらは標準的な戦艦。重戦艦にはかなわないけど、なかなか強力だ。太平洋戦争や、朝鮮戦争では、戦艦を沖あいに浮かべて、陸地を砲撃するのがはやった。この戦法は効果的だ。それから対空射撃も得意なので、浮き砲台として活用しよう。				
	6	砲・①・(10/0/0/0)、カノウ砲・④・(15/0/0/0) 砲・③・(10/0/0/0)、S機関砲・①・(15/0/0/0)	700	100	全陣営
巡洋艦	どの国でも装備できて、ちょっとムリすれば新規購入できなくもないのが巡洋艦だ。性能的には戦艦を全体的にスケールダウンしたものと見ていただいてさしつかえない。速力は6ヘックスと逆にちょっと速くなっている。				
	6	砲・①・(8/0/0/0)、砲・③・(10/0/0/0) S機関砲・①・(8/0/0/0)、魚雷・④・(4/0/0/0)	300	60	全陣営
駆逐艦	漢字で書くと駆逐艦。英語でいうとデストロイヤーだ。略号はDDということが多い。旧日本海軍の駆逐艦隊（水雷戦隊）は世界最強だったのに、各国画一というのは残念だ。主な用途は輸送船の護衛だけど、魚雷を使えば大型艦をやっつけることだってできるぞ。				
	4	S機関砲・①・(30/0/0/0)	150	30	全陣営
輸送船	輸送船は、車両も含めて2ユニット運べる。上陸作戦にはかかせない存在だ。第2次大戦時には、まだ飛行機での輸送ってのは一般的ではなかったのである。防御力が弱く、もうしわけ程度の武装しかしてないので、敵の攻撃にさらされるよーなことがあっちゃあだめよ。				

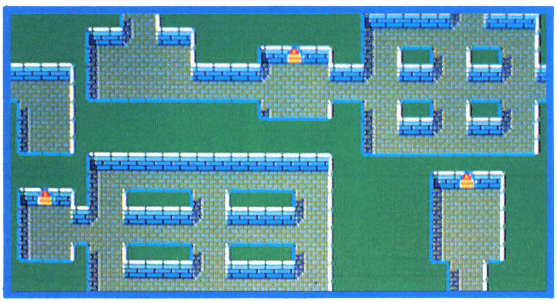
協力：戦車研究家　中島有希

THE RETURN OF ISHTAR

リターン・オブ・イシター

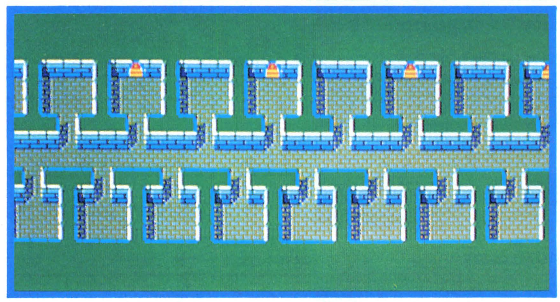
先月号に引き続き、今月も『リターン・オブ・イシター』のフロアーマップを大公開。今回はフロアー11から、フロアー71までの、計61フロアー分をお見せしちゃう！フロアー間のつながりは、キミ自身の手で確かめ、書き込んでほしい。一刻も早く「ドルアーガの塔」から脱出すべく、ギルとカイをパワーアップせよ。そう、2人の旅は、今始まったばかりなのだ！

11 STORAGE CHAMBER



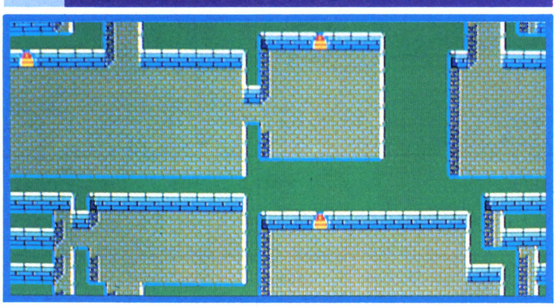
ドアは3つあるけど、カギは2つ。ドアのひとつは、一方通行になっているのだ。バンパイヤ系のモンスターが、たくさん登場するルーム。

12 SLAVE PEN



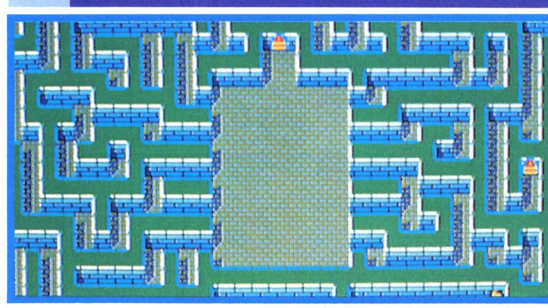
廊下をはさんだ、無数の小部屋から構成されるルーム。同じ風景が続くから、混乱しないようにね。4つのドアの中には、トラップドアが。

13 SOLARIUM



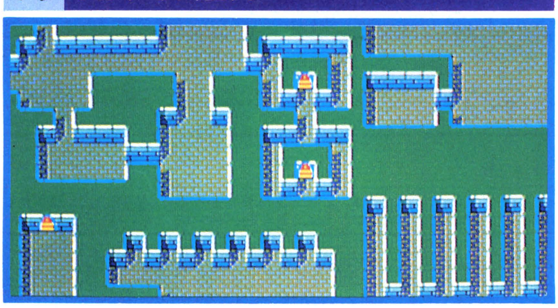
バットが大勢出てくるから、経験値かせぎには絶好のルームだ。ドアもカギも3つずつあるし、何も悩む必要はない。ラクにクリアーできる。

14 SECRET CHAMBER



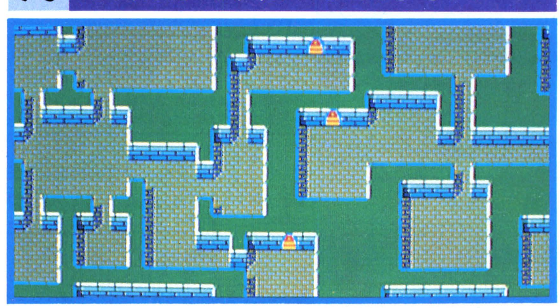
カニみたい！　見てるとカニが食べたくなっちゃうぜ。ごちゃごちゃ出てくるグリーン・ウーズには、Thunder Bolt の呪文がおすすめ。

15 KITCHEN



名前のとおり、いかにも台所っぽい造りだ。カギがたくさん落ちてるけど、本当に必要なのは3つ。このルームでは、フォークが手に入るぞ。

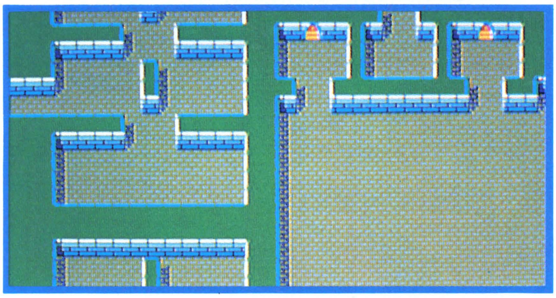
16 CHIEFTAIN'S ROOM



バンパイヤ系のモンスターが、多く出現する。Fire Ball の呪文を使えば、アッという間に倒せるはずだ。この調子で、ビシバシいこうぜィ！

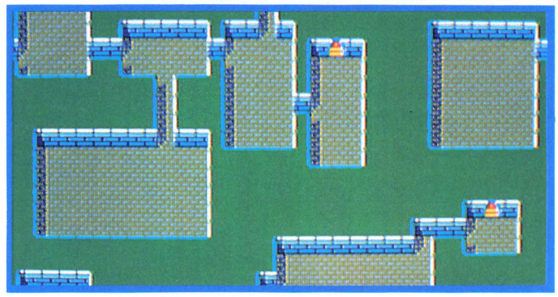
※掲載されているマップは、マップエディターを使って撮影したものです。

17 PLAY ROOM



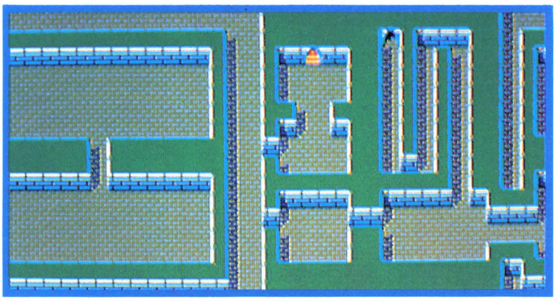
カギは取りやすいところにあるし、マップも単純だし、いいことずくめ。でも、集団で出てくるブラック・ナイトには気をつけよう。油断は禁物。

18 SPOILS ROOM



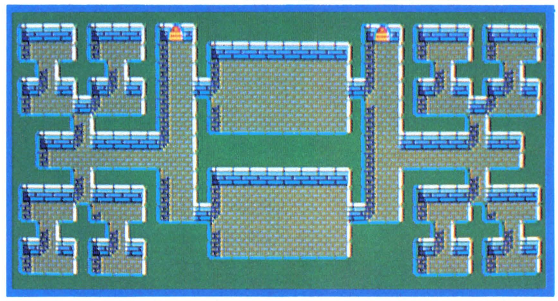
ルーム17と同様、このルームもとくに問題はない。しつこいスライムたちは、Sleepの呪文で眠らせたあと、まとめてやっつけちゃうのが得策。

19 EMPTY CISTERN



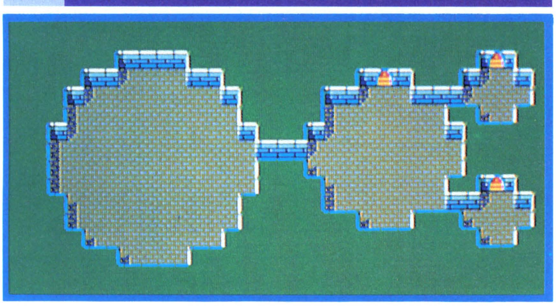
ドアは2つあるが、ひとつは最初から開いている。やったね、簡単じゃん、なんて思っていると、突然メイジが現われるのだ。注意しようね。

20 REST ROOM



REST ROOM、すなわちトイレのこと。とはいっても、ゆっくりなごんでいるヒマはない。グリーン・ローパーが、ズリズリと襲ってくるのだ。

21 SMALL DOME



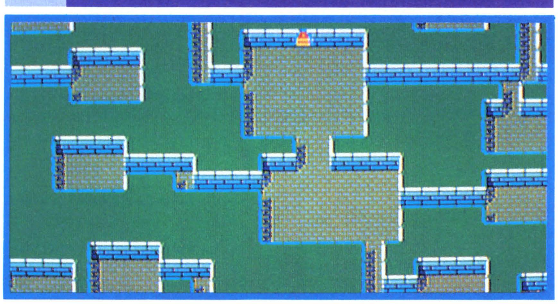
いいなあ、好きだなあ、こーゆールーム。なんてより好みしてられないのが、イシターのつらいトコだね。気を抜かずに、がんばっていこう！

22 THE STAIRCASE



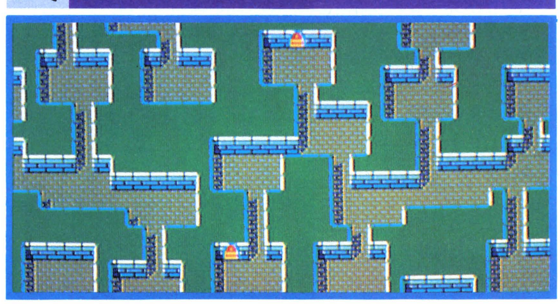
バンパイヤ族の中でもいちばん強いブラック・バンパイヤが、大挙して攻めてくる！ Fire Ballの呪文で、ハッシハッシと倒していくのだ。

23 WATCH TOWER



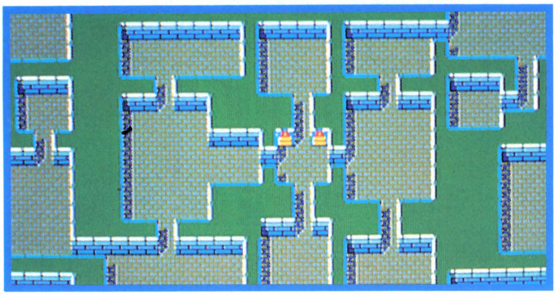
このルームでは、バットとグリーン・スネークが登場。どちらも弱い敵だが、あなどってはいけない。Pressの呪文で、さっさと片付けること。

24 PANTRY



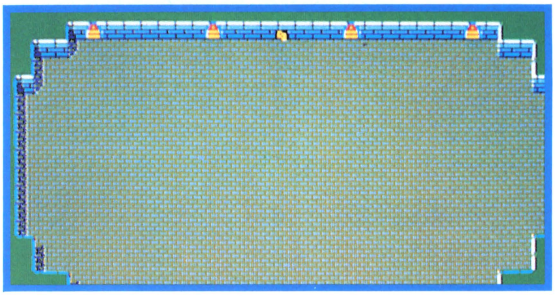
別にどうってことないルーム。でも、こーゆールームこそ慎重に臨みたい。空間が狭いから、敵に囲まれたらアウト。よく考えて行動しよう。

25 ADEPT'S ROOM



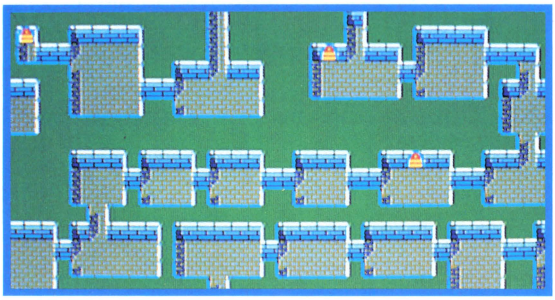
ドアもカギも２つずつ。何も気にせず、カギを取ってね。ブラック・ナイトよりもちょい強いブルー・アイ・ナイトが、初お目見え。手強いぞ。

26 LARGE HALL



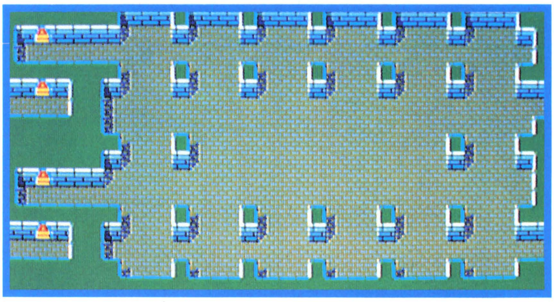
さあ好きなことやってください、と言わんばかりのルーム。これだけ広い部屋だったら、どこから敵が攻めてきても大丈夫、かな？

27 WATER LINE



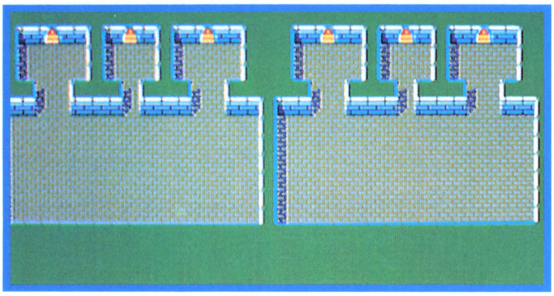
３つのドアのうち、ひとつは一方通行のドア。どのドアが一方通行かは、自分で確かめてちょーだい。敵はスライムとウーズ。ラクに倒せるよね。

28 PARTY ROOM



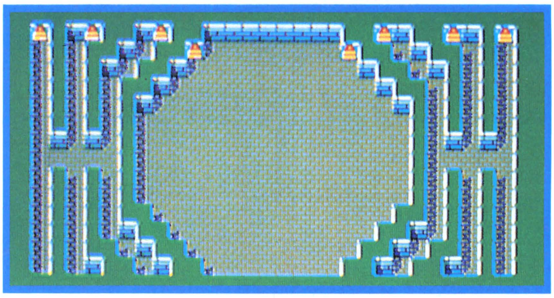
ここも広ーい空間を持つルーム。だけどひとつ要注意。絶対に開けることのできないトラップ・ドアがあるのだ。早いとこ、見つけ出して。

29 DINING ROOM



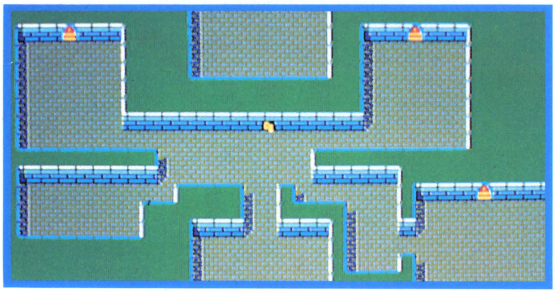
まったく隔離された、２つの空間で作られているルームだ。これらの空間を行き来する方法は、ただひとつ。その答えは、簡単にわかるよ。

30 COLOSSEUM



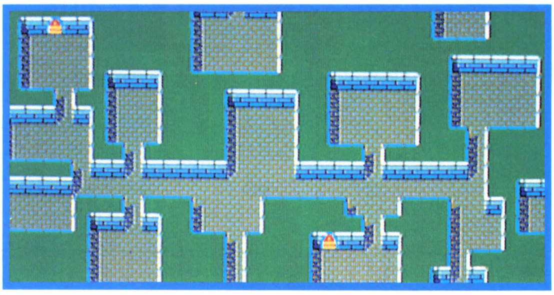
では、隔離された空間が３つになったら？　こちらも方法は同じ。ブラック・ナイトとともに登場するブルー・キャプテン・ナイトには、要注意。

31 TRAINING YARD



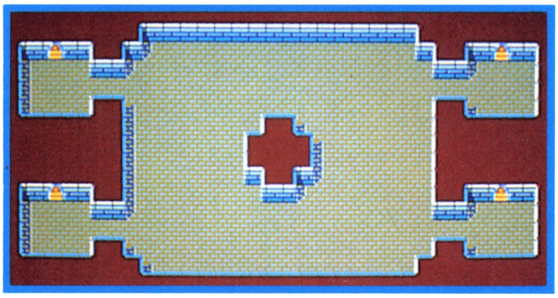
新たなモンスター、ミラー・ナイトにお目にかかれる。こいつは移動スピードが速いから、一瞬のスキも見せてはいけない。相手の動きを読め。

32 PUPIL'S ROOM



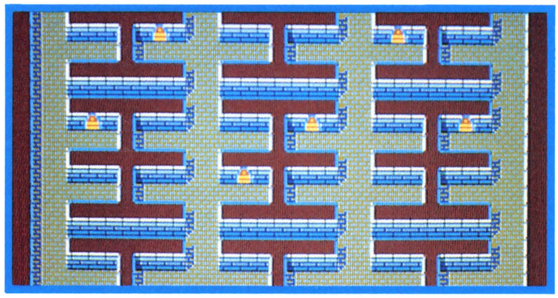
きわめてオーソドックスなルーム。マップ的にはたいしたことないけど、ギルを狙ってくるソーサラーが怖い。魔法をかけられないようにしてね。

33 GREEN COURT



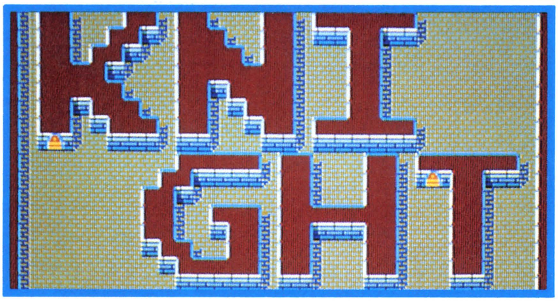
ドアもカギも４つあるけど、でもどこかがおかしい。何がどうおかしいかはヒミツ。隠されたヒミツを探るのは、キミ自身だ！　なーんてね。

34 UNDEAD GRAVEYARD



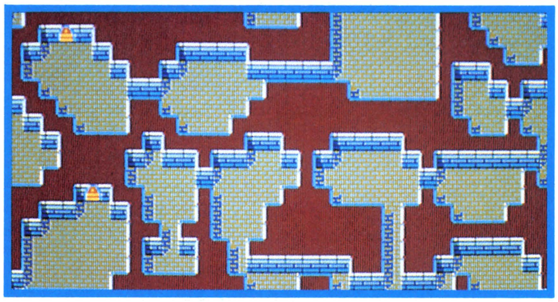
ルーム34は、ちょっとばかりややこしい。ドアをひとつひとつ、しらみつぶしに探索していこう。ブラック・バットにはPressの呪文が効果的。

35 KNIGHTS' CHAMBER



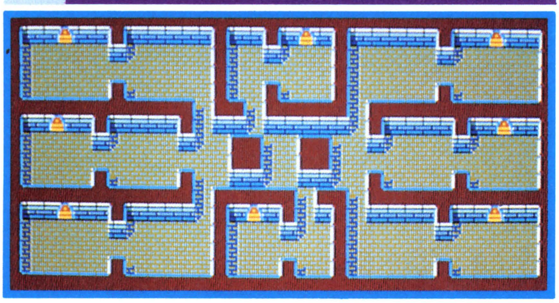
６種類のモンスターが登場する。PressやThunder Boltあたりで、一掃しちゃえばラク。隠れキャラ的存在、Mr.KNIGHTにも会えるぞ。

36 INVIOLATE AREA



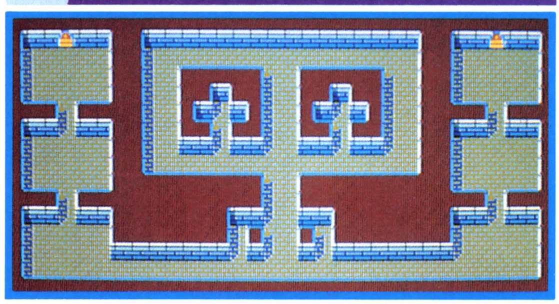
何気なさの中に、難しさの潜むルームだ。集団で出てくるブルー・キャプテン・ナイト、ミラー・ナイトたちは、早めにやっつけておこうぜ。

37 JUNCTION



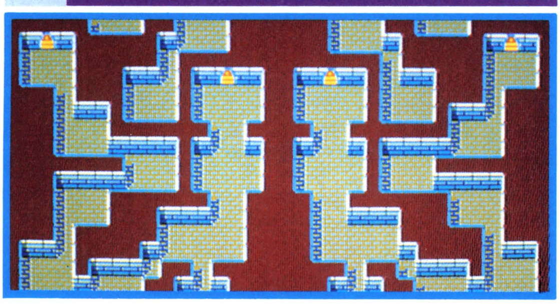
きゃーっ！　ドアがいっぱいあるう！　なんてオタオタしないように。ひとつひとつ、きちんと確かめていこう。根性がモノを言うのだ。

38 CHAPEL OF EVIL



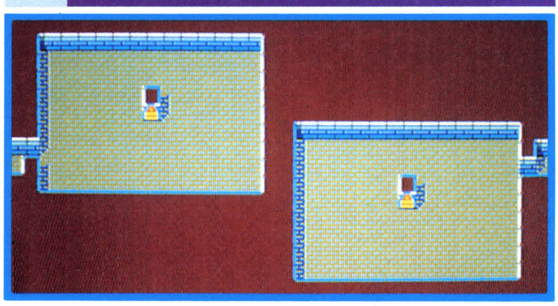
シンメトリーなマップ。一見やさしそうだけど、そうは問屋がおろしません。マジシャン系のモンスターが、たくさん出てくるルームなの。

39 TEMPLE OF CHAOS



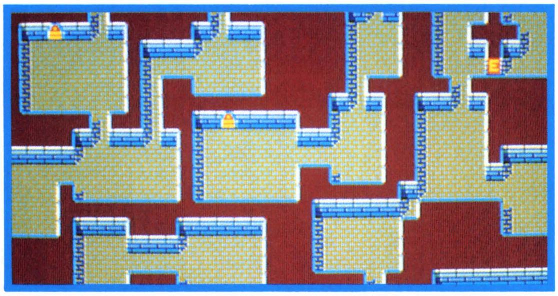
上下はつながってるけど、左右はつながっていない。127もあるルームの中には、こんなのもあります。せいぜい頭を、悩ましておくれ。

40 SACRED CHAMBER



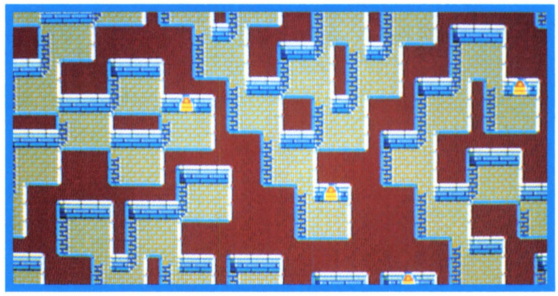
こーゆー形のルームって、何となくうれしいんだよね。でも、ちょっとでも気を許すと、とたんにモンスターの総攻撃が始まっちゃうぞ。

41 SHRINE OF EVIL



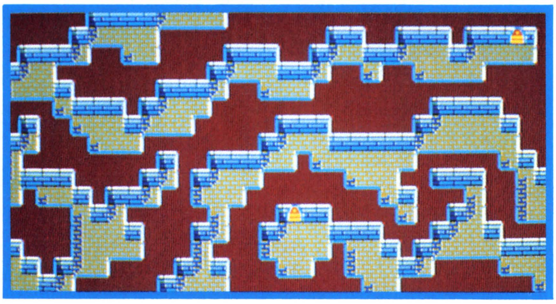
強じんな生命力を誇る、レッド・ローパーが登場。ローパーには、呪文はあまり効果的ではない。悪の祭壇があるが、使い道はよくわからない。

42 SPECTER CELL



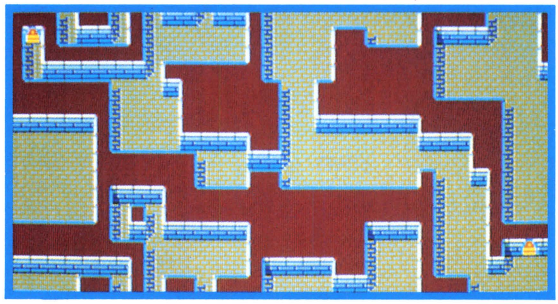
トラップ・ドアが存在する。あまりムダな努力は、しないように。ほかのルームへ続くドアを見つけたら、さっさと移動するのがベストだ。

43 CAVE OF GRAMARYE



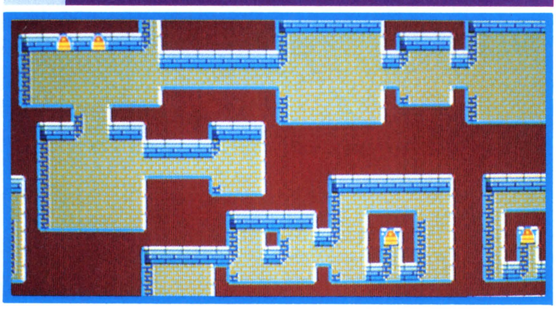
広い空間がないから、モンスターとの戦いには、極力注意を払うべし。もし囲まれちゃったら、逃げ場がないぞ。よく考えて行動してね。

44 PRIEST' QUARTER



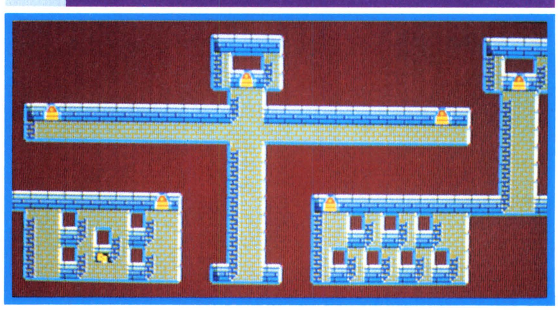
まだまだゴールは遠い、ルーム44。ドアもカギも2つずつ。よかったね。ゴールデン・ミラー・ナイトや、呪文を唱えるドルイドには気をつけよう。

45 CHANTRY



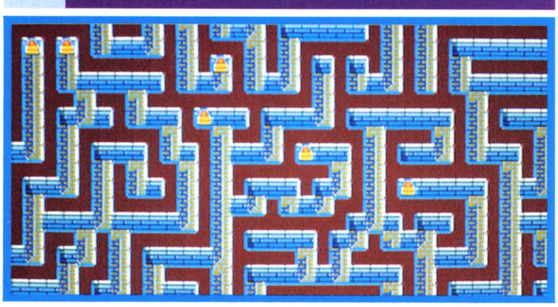
このルームにも、どうしても行けない空間がある。だけど、別に無理して行かなくても……、なーんて思っちゃうのだ。キミはどうする？

46 HOLY OF HOLIES



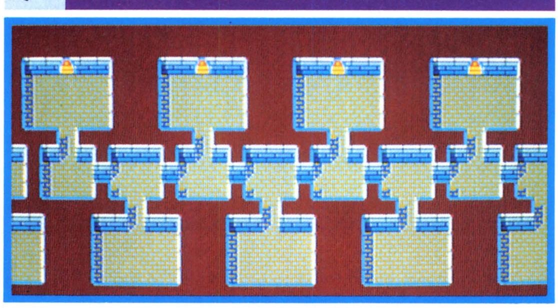
オレンジ・スネークが、ドッとおし寄せてくる。ここは剣で戦うよりも、呪文を使ったほうがいい。ギルとカイを、うまく使い分けるのも大事だ。

47 INTRICATE PATH



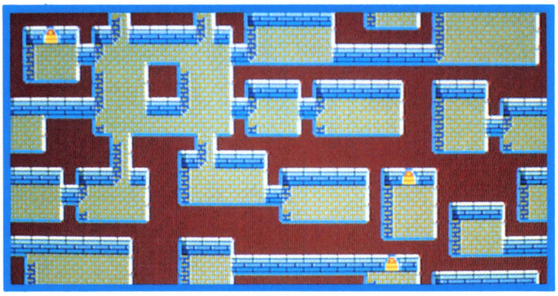
クネクネと入り組んだ、迷路状のマップ。落ち着いてやらないと、どこがどーゆーふうにつながっているのか、わからなくなっちゃうぞ。

48 TRAP CEILING



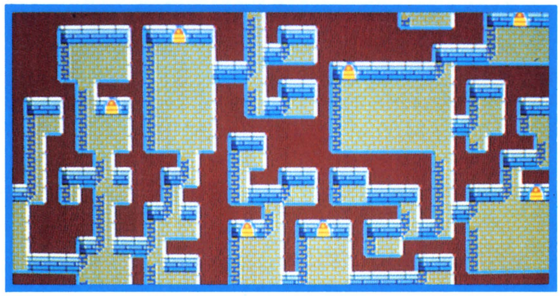
このくらい単純なマップだったら、目をつぶっていてもできるはず。大舟に乗った気持ちで、プレイしよう。でも気を許したら、一巻の終わり。

49 PRIVATE ALTER



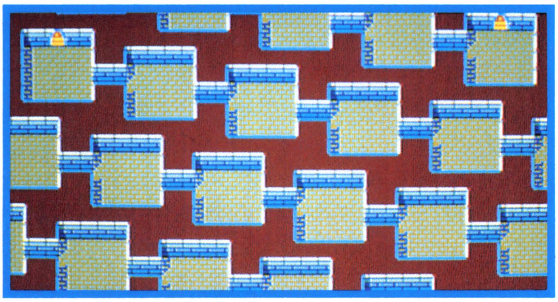
3つのドアのうち、どれかひとつはトラップ・ドア。ウソだと思うんだったら、試してみて。試してみてったら。ね、そのとおりでしょ？

50 GOBLIN'S LAIR



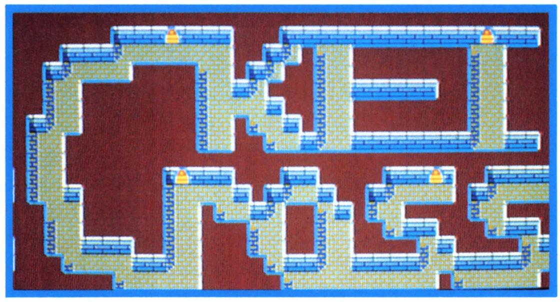
ドアがいっぱい、カギもいっぱい。でも、全部のドアが本当のドアだとは限らない。中には、ウソのドアもある。一所懸命、探すべしっ！

51 PASSWAY



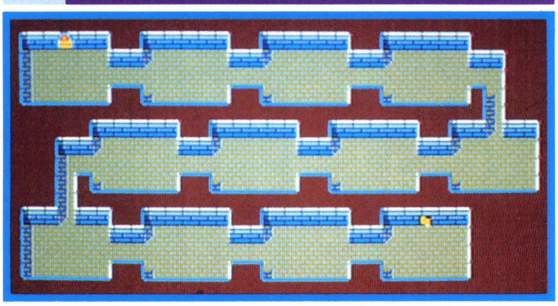
とにかく道なりに歩いていけば、必ずドアにぶちあたる。比較的、苦労の少ないルームと言えよう。こーゆーところで、経験値かせぎをしてね。

52 CROSS POINT



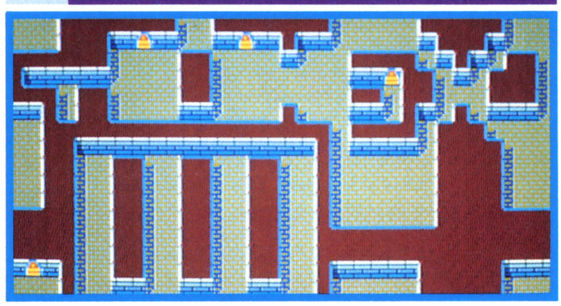
ぐるっと回ってネーコの目、みたいなルームだ。テクテク歩いてルームのつながりを探るのもよし、ご自由にどうぞ。キミの努力がモノを言う。

53 FORGOTTEN ROOM



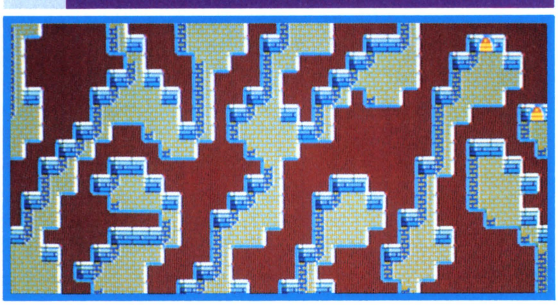
忘れさられた部屋――ルーム53は、こんなロマンチックな名前が付いているんだ。この部屋には、重大な秘密が隠されている。なんだろうね。

54 TROPHY ROOM



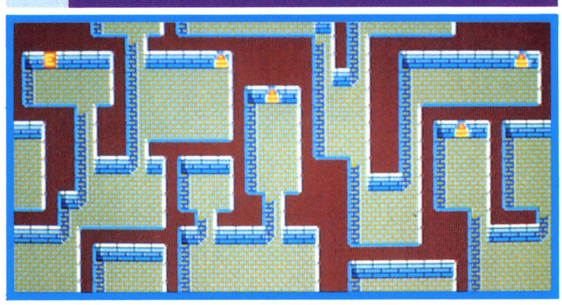
重要なアイテムが手に入る。どんなに苦労しようとも、ぜひとも見つけておきたい。強敵ブラック・キャプテン・ナイトには先制攻撃あるのみ。

55 UPWARD PASSWAY



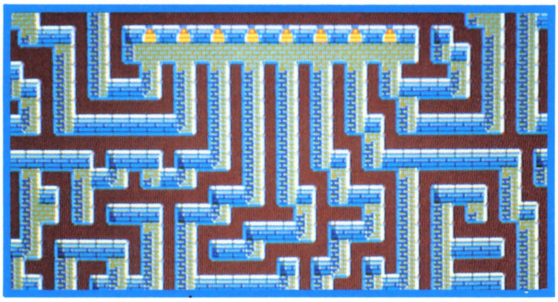
しつこいけれど、こーゆールームは慎重に戦うこと。モンスターに囲まれないよう、考えながら移動しよう。思考力もゲームを解くカギなのだ。

56 THIEF'S HIDEOUT



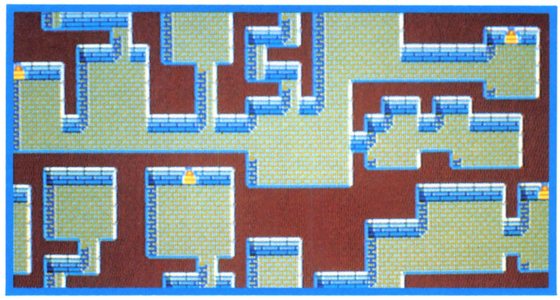
泥棒の隠れ家。隠れ家には、○○○がつきもの。もちろんルーム56にだって、○○○はあります。どこにあるかは、キミの目で確かめてほしい。

57 TRAP DOOR ROOM



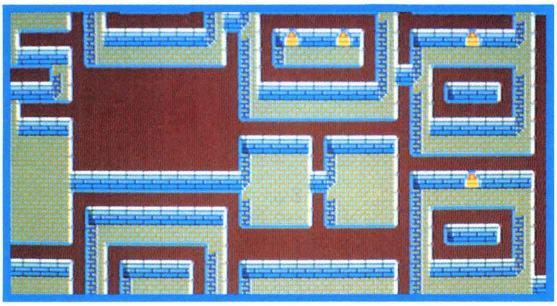
くれぐれも、このルームに足を踏み入れてはいけない。万が一、入ってしまったら、脱出する方法を、素早く探すこと。グズグズするな。

58 ALCHEMIST'S ROOM



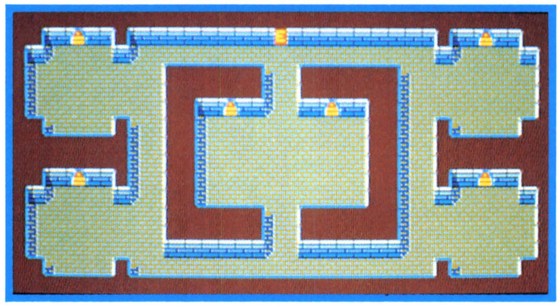
あるアイテムを手に入れることができるが、それはなんの役にも立たない。見つけても、無視しといたほうが、身のため。いいことないよ。

59 BOUDOIR



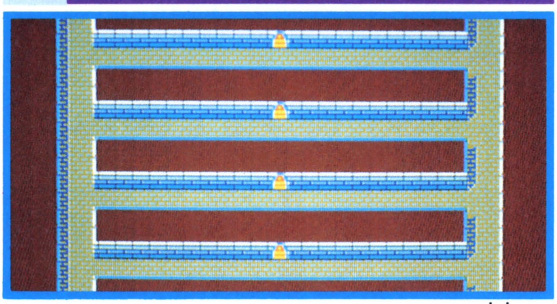
ナイト族が、続々と攻撃してくる。Thunder Bolt あたりの呪文で、さっさとやっつけちゃおうぜ。戦いはできるだけ短時間で、終わらせたい。

60 MUSEUM



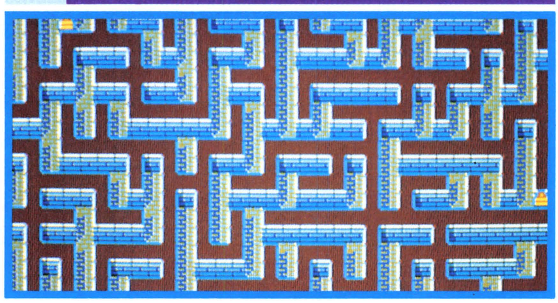
ここでも、アイテムが手に入る。どんな効果があるかはヒミツ。ドルイド、ウィザード、呪文をかけてくるモンスターには、くれぐれも注意。

61 LIBRARY



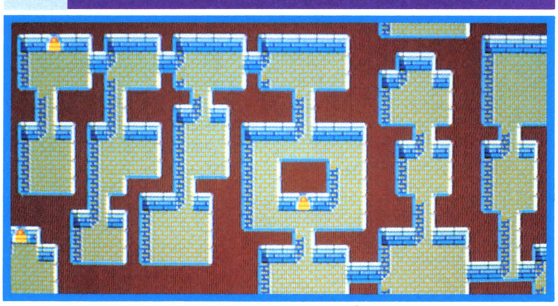
整然と本棚が並ぶ、ここは図書館。ルーム60と同様、ここでも何かが手に入るけど、取ることができるのはギルだけ。カイちゃんには取れない。

62 MAZY QUARTER



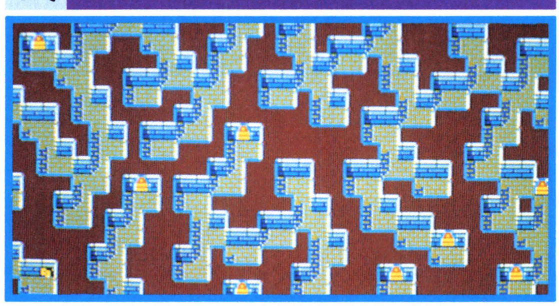
わーん、面倒くさいよー。泣いているヒマはない。寸暇も惜しまず、せっせと道を見つけよう。少しだけヒント——一方通行のドアがあるよ。

63 DORMITORY



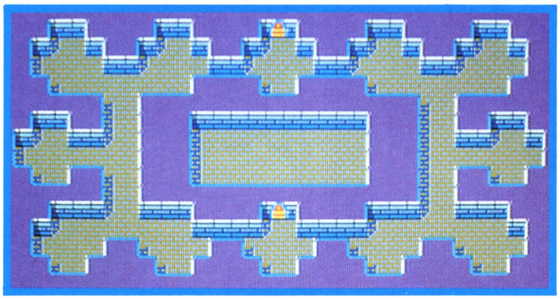
DORMITORY、すなわち寮です。きっとモンスターたちが、寄宿舎生活を送ってるんだろうな。食事やおフロはどうするんだろう？　フシギ。

64 QUOX'S LABYRINTH



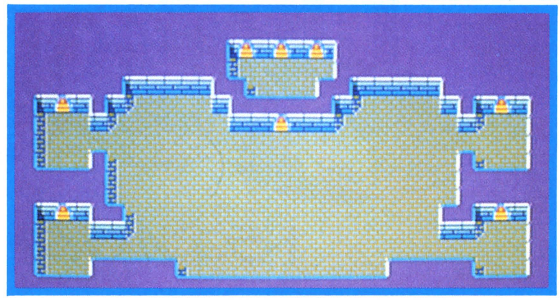
目が点になっちゃうような迷路。方向音痴の人は、気をつけるように。体力が自慢のハイパー・ナイトが初登場。どこかに宝箱が隠されている。

65 LOUNGE



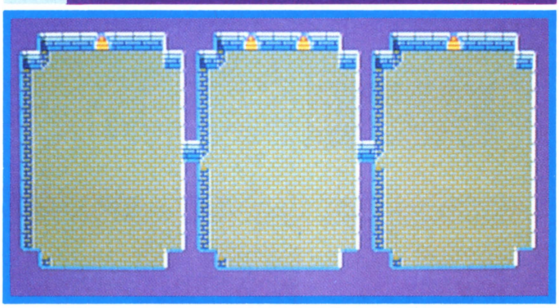
背景色が茶色からパープルに変わって、気分一新、はりきっていこう！それにしても、まだまだゴールは遠い。あきらめないで、前進せよ！

66 AUDIENCE HALL



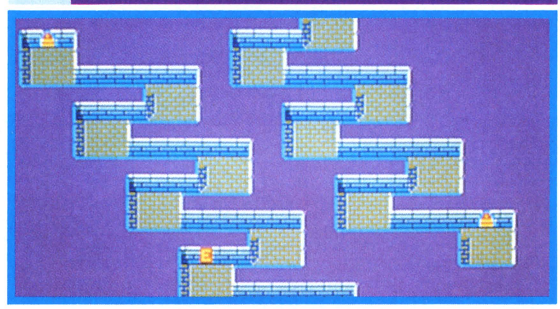
ふっと気もゆるみがちになる、ルーム66。たまには息抜きしたいけど、モンスターはいっこうに攻撃の手をゆるめない。じっと耐えてね。

67 COMMON HALL



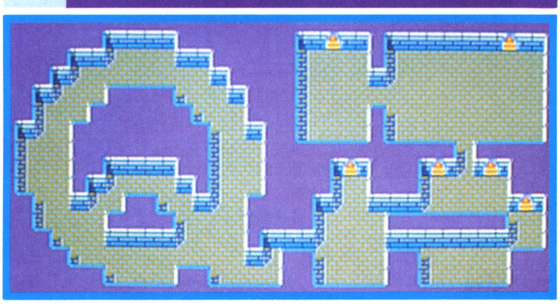
何の変哲もない、だだっ広いホールだ。トラップ・ドアが混じっている。ウィザードや、ハイパー・メイジに会わないうちに、次のルームへ。

68 FIRE ESCAPE



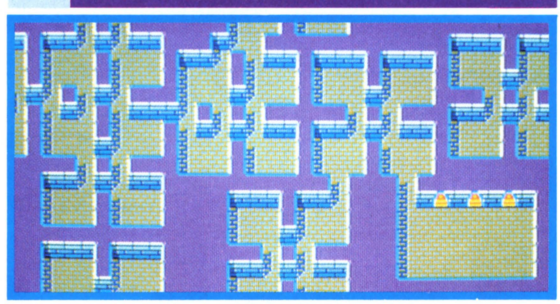
ある場所で、あるモノを発見できる。それがキミに有利かどうかは、やっぱりヒミツ。自分で確認してちょーだいな。もったいぶってゴメンネ。

69 QUEEN'S ROOM



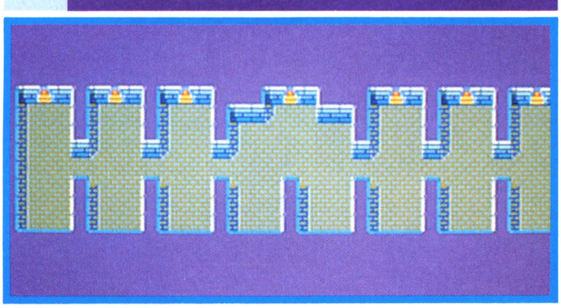
地道な努力が実を結ぶ。イシターはそんなゲームだ。ギルとカイ、助け合っていかなければね。というわけで、長く険しい旅は続くのだ。

70 ATTENDANT'S ROOM

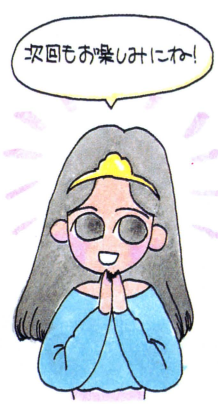


カギはたくさん落ちてるけど、使うのは3つだ。そこんとこ、間違えないように。ブラック・スネークは、かなり強力。要領よく立ち回れ！

71 CLOSET CHAMBER



このルームは、ラクにクリアーできるはず。はやる気持ちを抑えて、ひとつひとつ確実にやろう。どんなときにでも、あせりは禁物なのだ。



フロアー71までの紹介は、とりあえず済んだわけだけど、もちろん残りのフロアーも忘れてはいない。安心してね。次回はフロアー72からを、ドドーンと公開する予定。楽しみにしててね。それまでに、2人を成長させておこう。

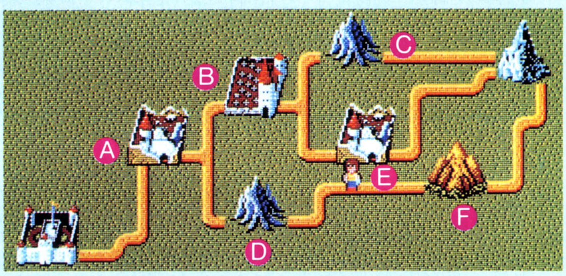
DATA

ジャンル/アクションRPG
メーカー/SPS
対応機種/PC-8801mkIISR
価　格/6,800円(5D)

ドラゴンバスター

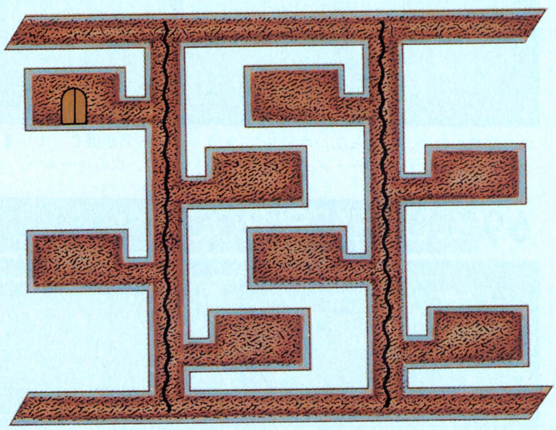
先月の"徹底"で紹介した『ドラゴンバスター』は、いわば前編。まさかラウンド3まで紹介して、ハイおしまいなんてマネは、ログインはゼ〜ッタイしないのだ。あっ、昔のログインを引っぱり出して、妙なアラ探しはしないよーに！　てなわけで、今回はドラバス徹底解剖の中編をお届けしちゃおう。一挙にラウンド4からラウンド8まで、ずい〜っと公開だ！　キミはもう、かぶと割り、垂直斬りをマスターしたかな？

ラウンド4

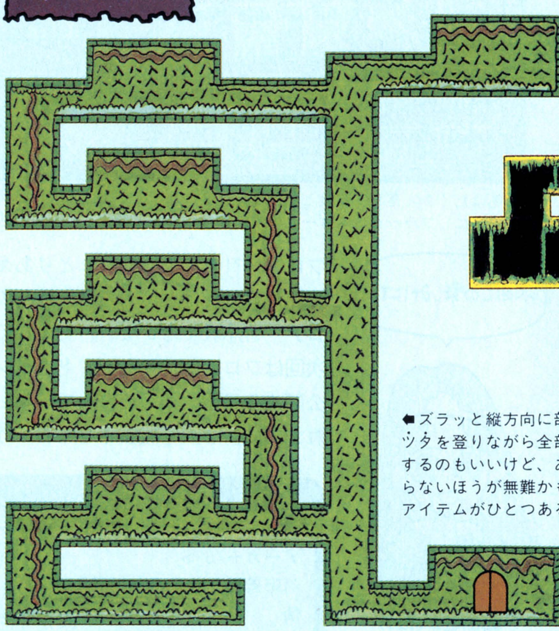


4-F 鐘乳山

⬇ここのマップは、ラウンド3の廃墟とよく似ている。ただし、出口のある場所はまったく違う。ここで得るアイテムはたくさんあるよ。



4-B 墓場

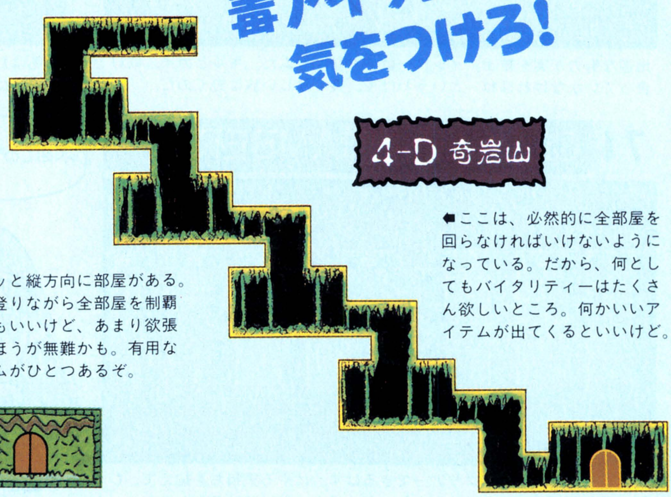


⬅ズラッと縦方向に部屋がある。ツタを登りながら全部屋を制覇するのもいいけど、あまり欲張らないほうが無難かも。有用なアイテムがひとつあるぞ。

毒アイテムに気をつけろ！

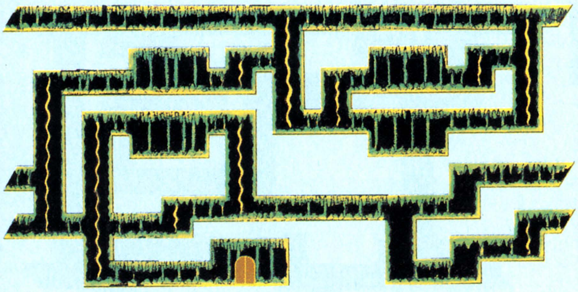
4-D 奇岩山

⬅ここは、必然的に全部屋を回らなければいけないようになっている。だから、何としてもバイタリティーはたくさん欲しいところ。何かいいアイテムが出てくるといいけど。



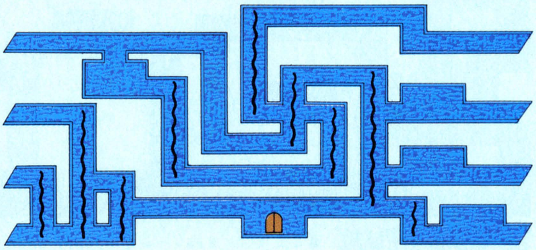
4-C 奇岩山

⬇ここのマップは、ちょりっと複雑だから慎重に行動しようね。ルームガーダーを倒すときに注意しないと、いらんアイテムを取っちゃうぞ。



4-E 廃墟

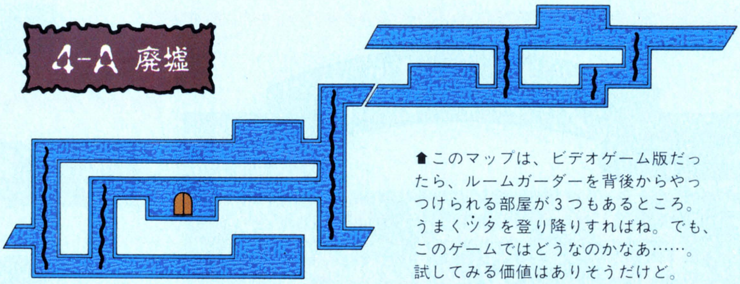
⬇ここは、うまく行けばひとつも部屋を通らずに出口に行けるかも。わざわざルームガーダーを倒しても有用なアイテムはなさそうだ。



先はまだまだ長いぞ!

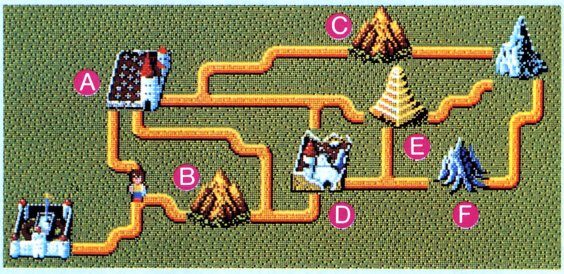
ラウンド4以降は、各マップもだんだん複雑になってくる。ラウンド3までは出てこなかった、取ってはマズいアイテムも出てくるようにもなるから、自分のバイタリティーと相談しながら慎重に行動することが大切だ。

4-A 廃墟



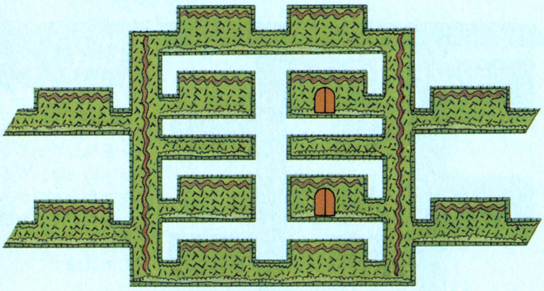
⬆このマップは、ビデオゲーム版だったら、ルームガーダーを背後からやっつけられる部屋が3つもあるところ。うまくツタを登り降りすればね。でも、このゲームではどうなのかなあ……。試してみる価値はありそうだけど。

ラウンド5

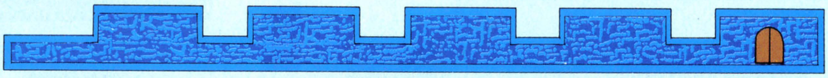


5-A 墓場

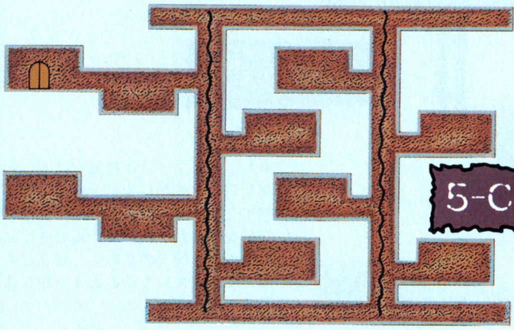
⬇かなり部屋数がたくさんあるから、迷わないようにね。ここでは、バイタリティーを増やすことに専念したほうがよさそうだ。



5-B 鐘乳山

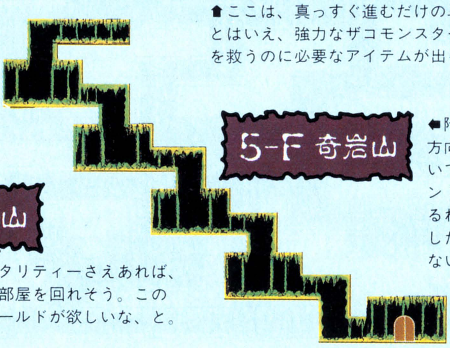


⬆ここは、真っすぐ進むだけの単純なマップ。とはいえ、強力なザコモンスターもいる。姫を救うのに必要なアイテムが出るかもね。



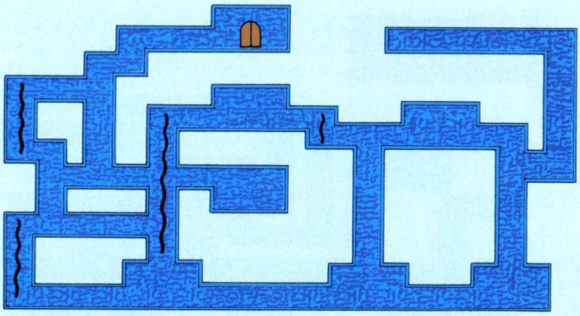
5-C 鐘乳山

⬅バイタリティーさえあれば、全部の部屋を回れそう。この辺でシールドが欲しいな、と。



5-F 奇岩山

⬅階段状に、1方向に部屋が続いている。ラウンド4-Dと似てるね。あまり大したアイテムはないな。

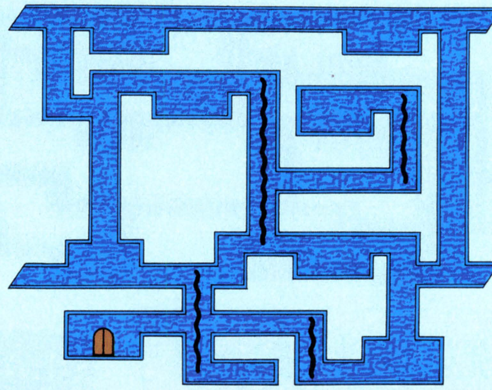


5-D 廃墟

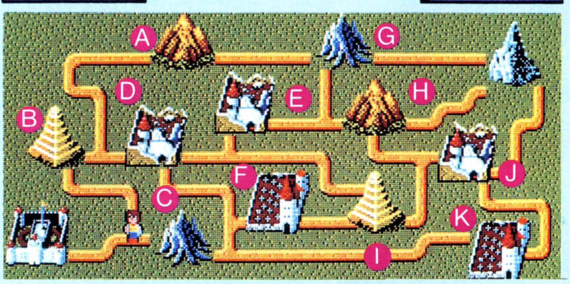
⬆ここでは、2段ジャンプの技術がものをいいそう。失敗すると、出口までグル～っと遠回りするハメになっちゃうぞ!!

5-E 塔

⬇ちょっとややこしいマップだ。順番をまちがえると、回れなくなる部屋が出てくるので注意！

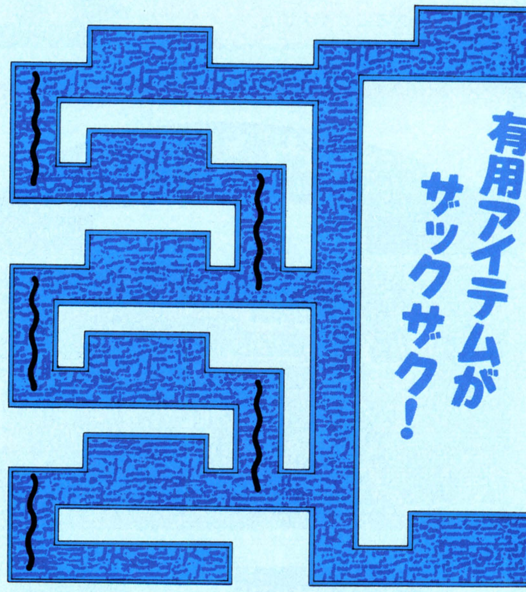


ラウンド6



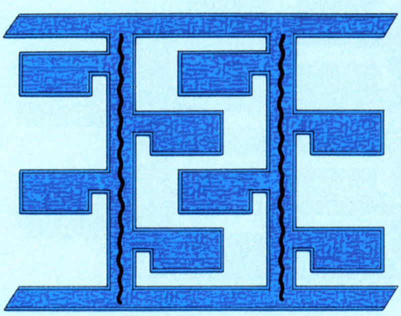
6-I 塔

⬇塔というだけあって、タテ長のマップだ。ここでは、ある重要なアイテムが手に入る。ソレを取ると、今後の旅が楽になるぞ。



6-E 廃墟

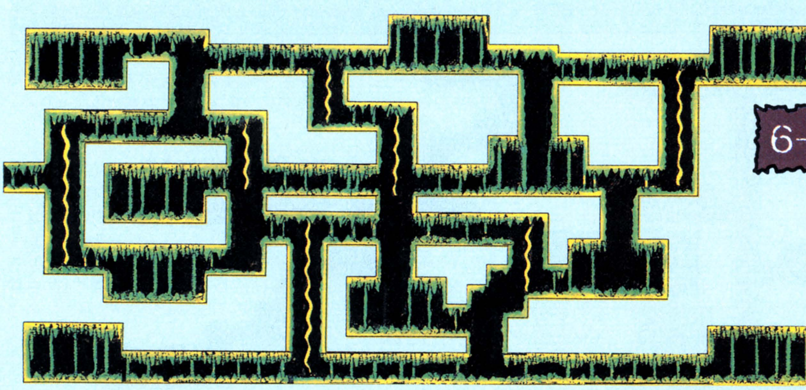
⬅ここでは、ルームガーダーを倒して出てくるアイテムに注意。取ると命にかかわるものがあるかもしれないよ。全部の部屋を回ってもあまり大したものは出てこないな。

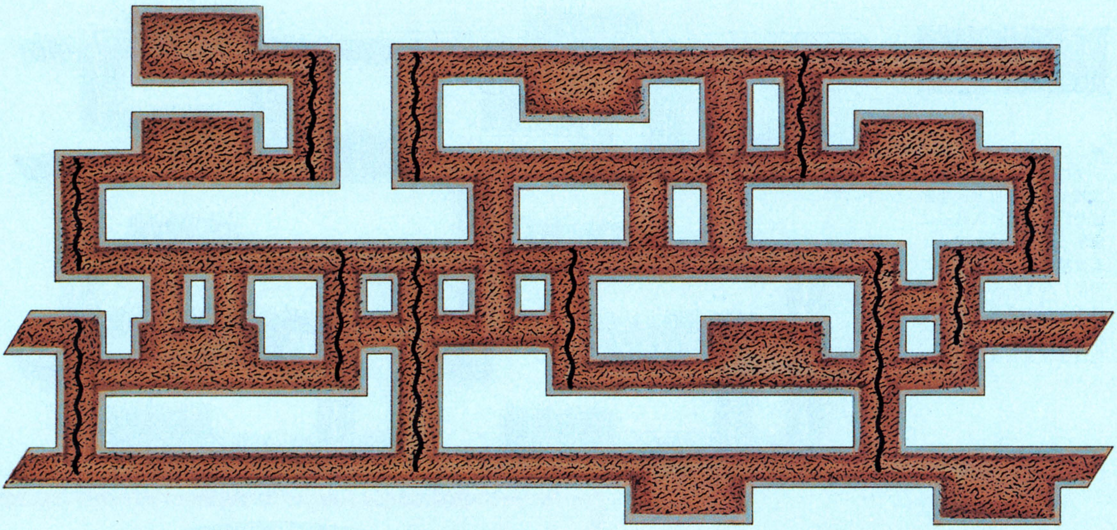


有用アイテムがザックザク!

6-G 奇岩山

⬅ちょっとマップは複雑だけど、お得なアイテムがいくつかあるので、バイタリティーさえあれば、全部の部屋を回りたい。アイテムの中には、後半のラウンドのために、ぜひとも備えておきたいものもある。がんばって手に入れよう！



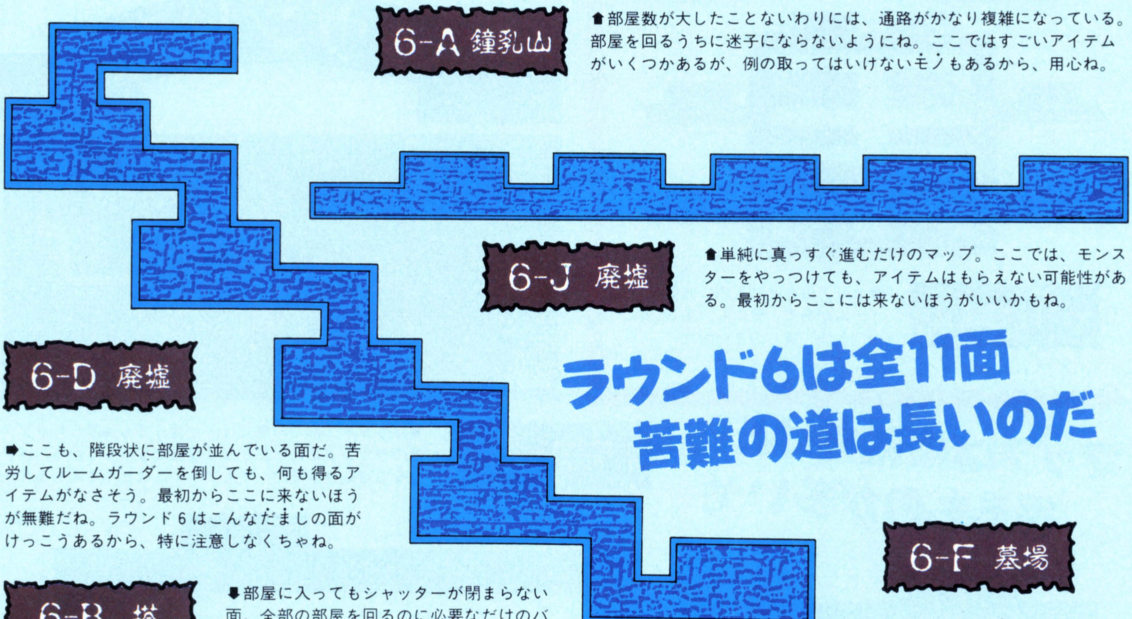


6-A 鐘乳山

⬆部屋数が大したことないわりには、通路がかなり複雑になっている。部屋を回るうちに迷子にならないようにね。ここではすごいアイテムがいくつかあるが、例の取ってはいけないモノもあるから、用心ね。

6-J 廃墟

⬆単純に真っすぐ進むだけのマップ。ここでは、モンスターをやっつけても、アイテムはもらえない可能性がある。最初からここには来ないほうがいいかもね。



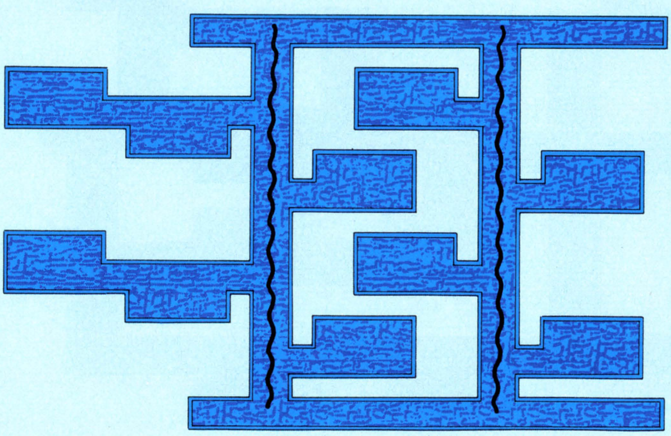
6-D 廃墟

➡ここも、階段状に部屋が並んでいる面だ。苦労してルームガーダーを倒しても、何も得るアイテムがなさそう。最初からここに来ないほうが無難だね。ラウンド6はこんなだましの面がけっこうあるから、特に注意しなくちゃね。

ラウンド6は全11面
苦難の道は長いのだ

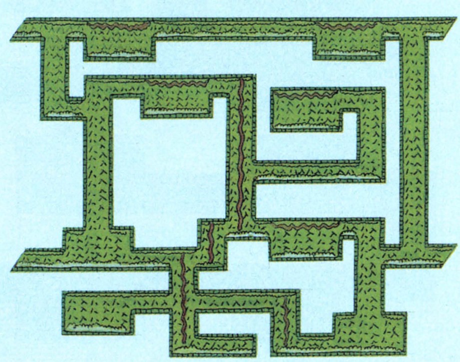
6-B 塔

⬇部屋に入ってもシャッターが閉まらない面。全部の部屋を回るのに必要なだけのバイタリティーを補ってくれるアイテムあり。

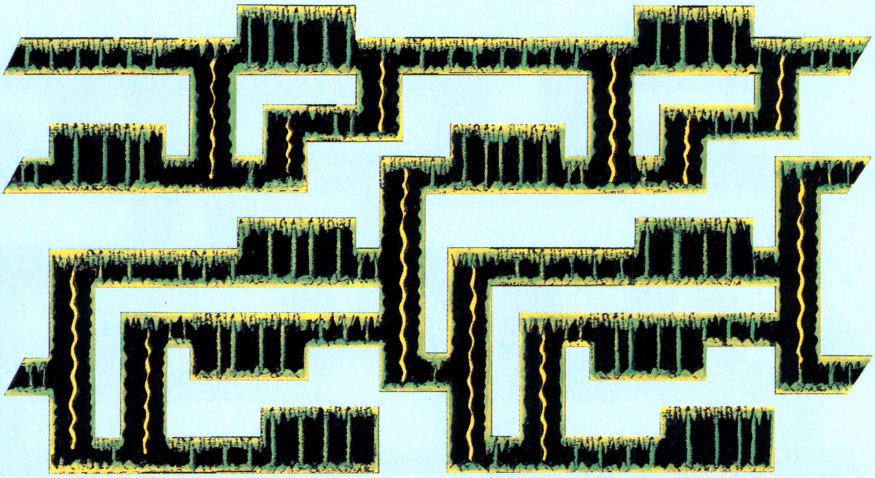


6-F 墓場

⬇ここのマップもちょりっと複雑だけど、それほど苦もなくこなせるはずだ。だけど、出口を見つけたらさっさと出ること。変なモンスターに捕まるからね。



6-C 奇岩山



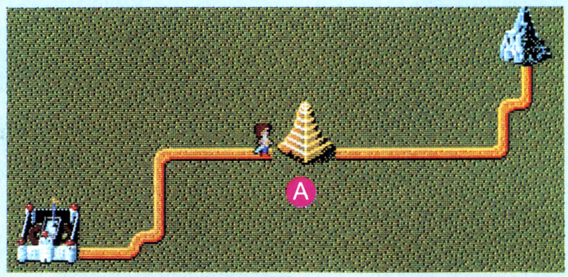
➡ここもいわゆる、シャッターが閉まらない面だ。複雑ではあるけど、全部屋を回って手に入れるに値するほどのいいアイテムは期待できない。ここでは、なるべく戦いを避けて、バイタリティーを減らさないよーにしよう。先はまだまだ長いんだからさ。



6-H 鐘乳山

⬆セリア姫を助けるのに必要なアイテムがある。他にも、すごいのがひとつ。実りの多い面だ。

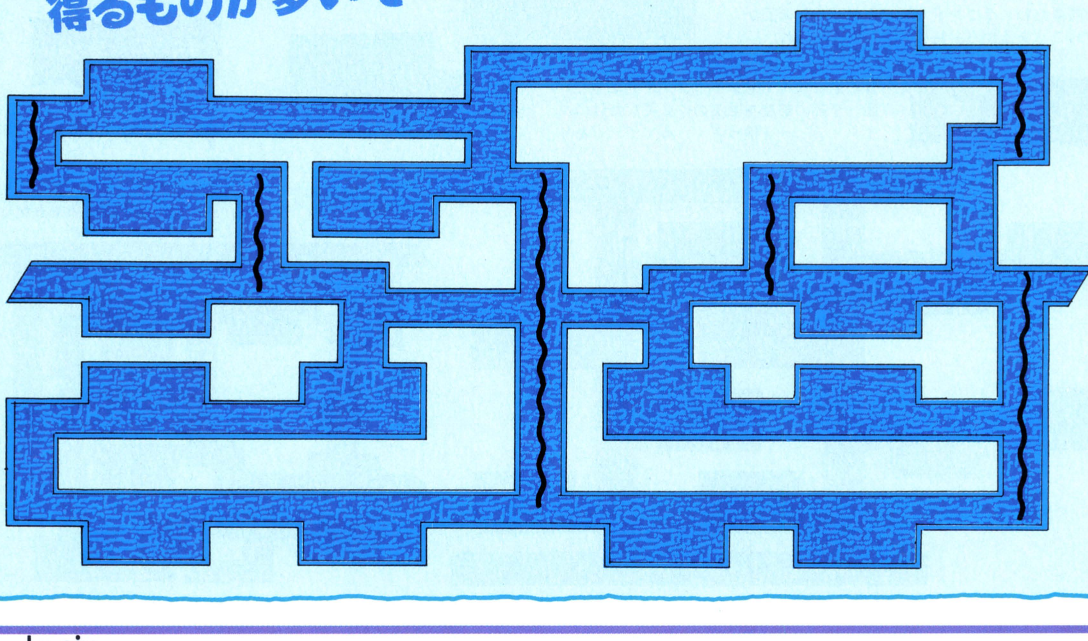
ラウンド7

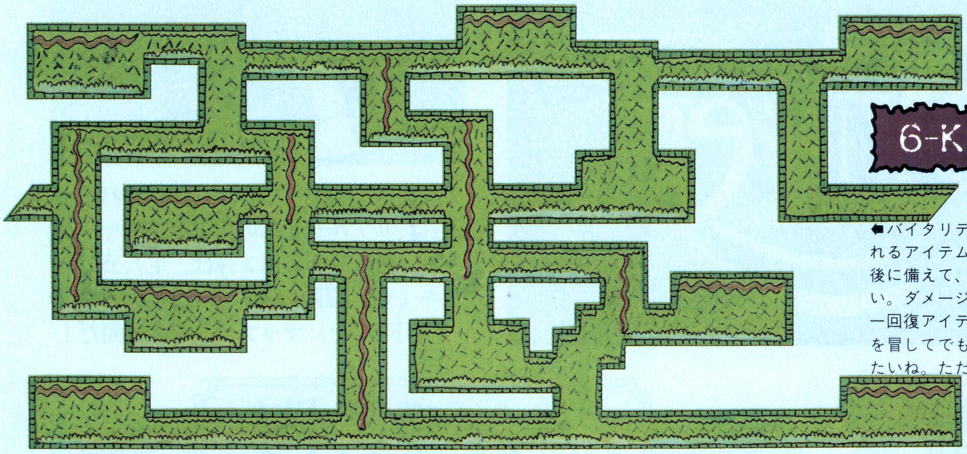


マップは複雑だけど得るものが多いぞ

7-A 塔

⬇ラウンド7はこの塔だけ。と言っても油断しちゃダメ。他のラウンドに比べてかなり複雑になってるから、迷子になる可能性も高い。でもアイテムはたくさんあるぞ。

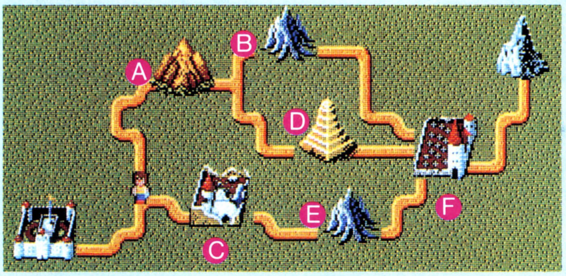


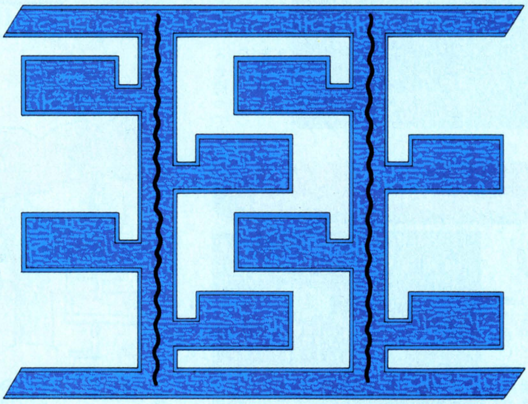


6-K 墓場

⬅バイタリティーの最大値を上げてくれるアイテムが、２つも出る面だ。今後に備えて、何としても２つとも欲しい。ダメージを受けてもバイタリティ一回復アイテムもあるので、多少危険を冒してでも有用アイテムは手に入れたいね。ただし迷子にならないように。

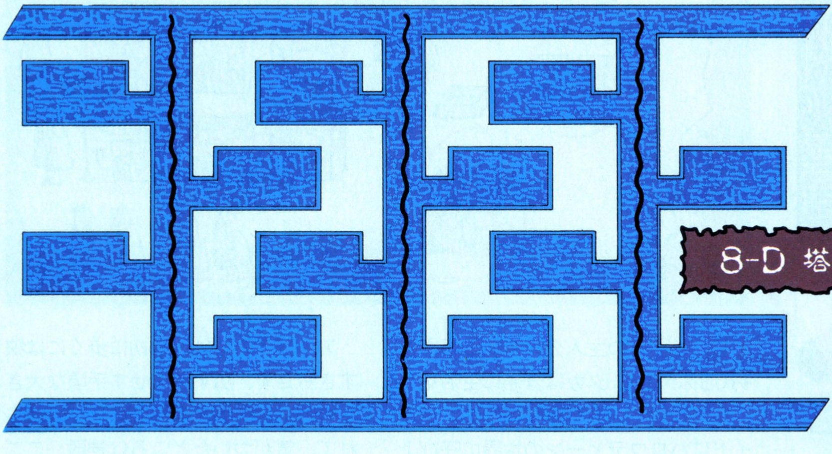
ラウンド8





8-A 鐘乳山
8-B 奇岩山
8-C 廃墟
8-E 奇岩山
8-F 墓場

⬆何とこれらは、ほとんど同じマップなのだ。でも出口のある位置は、それぞれ違うよ。Ａにはクラウンの出る部屋が…。



8-D 塔

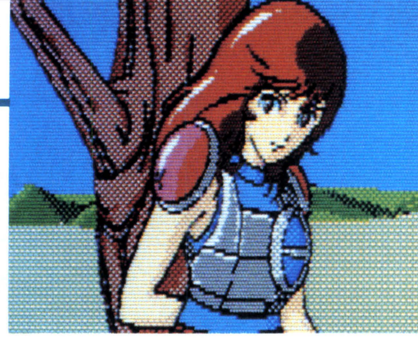
⬅ここでは、恐怖の〝取ると命にかかわるアイテム〟が３つも出てくるので要注意。敵を倒した後、思わず取らないようにね。

以上、ラウンド８まで紹介したわけだけど、はっきり言ってここまで来るのは至難のワザ。２段ジャンプ、かぶと割り、垂直斬りの基本テクをマスターしても、迷子になったりアイテムを取り違えたりと、命取りになる要素はいっぱい。あせらずに、何度もトライして、モンスターのクセを摑むこと。来月号では完結編をお届けするぞ。それまで指鍛練あるのみだ！

DATA

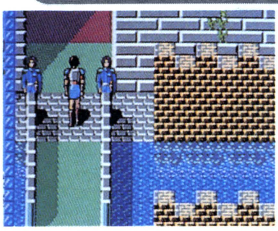
ジャンル/アクション
メーカー/エニックス
対応機種/PC-8801mkIISR
価　　格/7,800円(5D：２枚組)





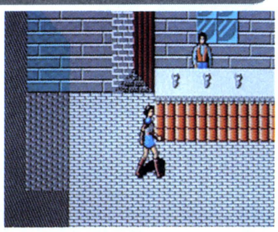
アルシス ソフトウェアの新作『リバイバー』は、リアルタイムのアドベンチャーゲーム。徹底解剖の第3弾は、主人公であるキミが、冒険の第一歩を踏み出す町〝アイドラ〟を、マップつきで大公開だ！

ハリシオン城

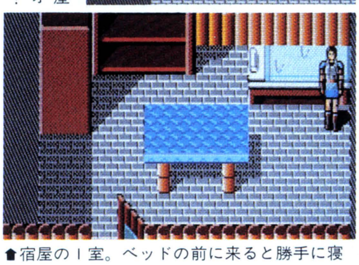


⬅入城パスを持っていないと入れないし、王女にも会えない。

宿屋



➡小さいカギが宿屋の目印だ。宿屋のオヤジは情報通だぞ！

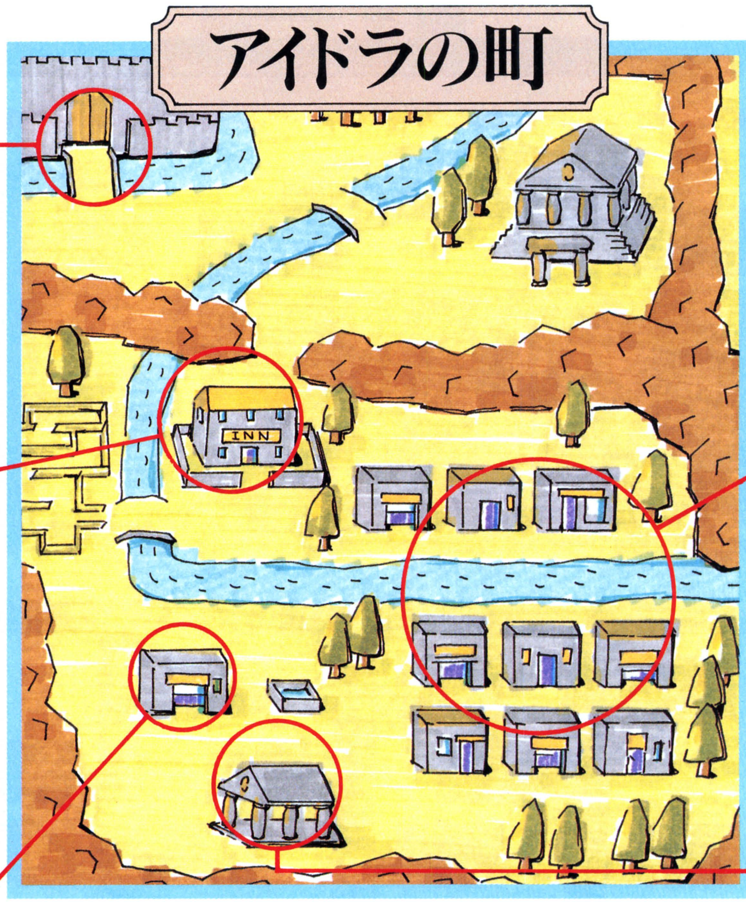


⬆宿屋の１室。ベッドの前に来ると勝手に寝てしまう。ひと晩寝ると体調がよくなるのだ。

ギルドパス屋



⬅ギルドパス一枚で20回利用できる。ラビスタークを怒らせないほうがいいよ。



リバイバーの主人公の名前は藤木貴明(通称タカ)。タカは普通に生活をしていたところ、ある日魔導師タンダライドにハロウディーンの世界に呼びよせられた。そこで大邪神サダリアーンの野望を打ち砕くように言われる。

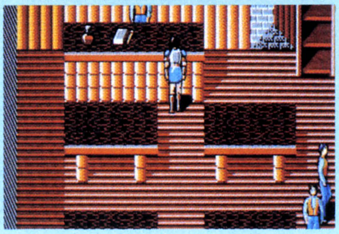
ストーリーは８月号の徹底解剖を読んでもらうとして、今回は主人公のタカの〝ハロウディーンでの生活の基礎知識〟をお送りしよう。

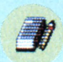
アイドラの町は、最初に歩くには狭すぎもせず、広すぎもせず手頃な大きさの町だ。タカが魔導師に呼びよせられて、気がついたところは神殿。ここからゲームが始まる。

神殿を歩いていると人に会うので、まずはお話をしてみよう。このとき、何か教えてもらったら、必ずメモしておくことをおススメする。ＡＩ(人工知能)的な手法を使っていて、１度言った

アイドラの商店街で旅の仕度を整えよう!

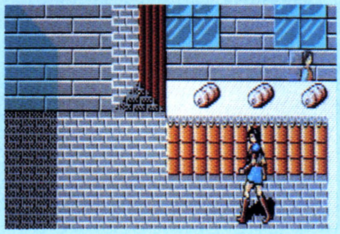
酒場





⬆酒場でなぜかマッチを売っている。5ジーンで10個買える。ジーンは、この世界のお金の単位だ。

ハム屋





⬆ブランド名はウムニ・ハム。1個40ジーンだ。ここの店員の話も、なかなか興味深い。聞いてごらん。

パン屋





⬆おいしいそうなパンがズラリと並んでいる。このパンもいいけど、できればクロワッサンがいいな!?

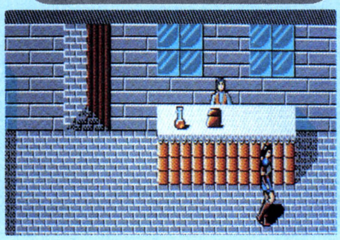
宝石屋





⬆ここで町のマップが手に入る。ろうそくも買っておくと、あとで買っておいてよかったぁと思うよ。

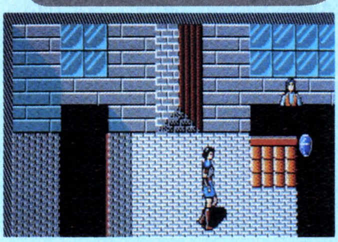
薬屋





⬆体力が減ってドクロマークが出てきたら、きず薬を使おう。スッキリさわやか、元気いっぱいだ!

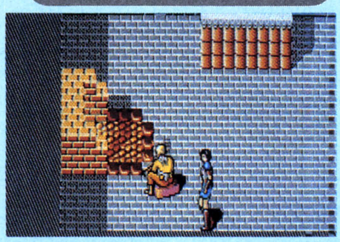
武器屋





⬆ここでは、普通のヨロイと盾しか手に入らない。剣はおいてない。これで、勇者っぽくなったかな。

かじ屋



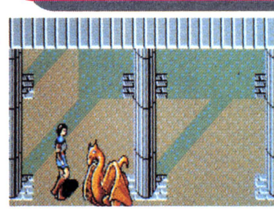


⬆脇目もふらずにトンテンカンテンやっている。何か知っていそうなんだけど、言ってくれないのだ。



全体のマップ!

発着所



⬆ラビスタークは、夜は飛んでくれないことをよ〜く頭に入れておこう!

ことはもう言ってくれなかったりするのだ。言ってくれたとしても、「これが最後よ……」と忠告される。まいっちゃうなぁもう!

神殿を南に下りるとアイドラの繁華街(?)があり、いろいろなお店が軒を連ねている。ここで必要なアイテムをそろえるわけだが、いまのところお金がないからなにも買えない。買おうとしても「お金が足りないようですね。またど〜ぞ」と相手にしてくれない。

いま持っているのは、魔導師タンダライドにもらった紫水晶と魔導クリスタル。そこでタンダライドの言葉を思い出そう。確か紫水晶をお金に換えて旅の仕度をしなさいと言われたはず。そう、宝石屋を探して紫水晶を見せるのだ。すると、高いお金で引き取ってくれる。さぁ、これでお金が持てたね。

そこで注意! お金をいっぱい持っているからといって無駄使いすると、あとで困ってしまう。というのは、このあとしばらくお金が手に入らないからなのだ。

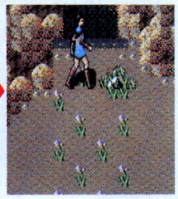
リバイバーは、ゲームのなかで時間が流れている。時間がたてば当然お腹

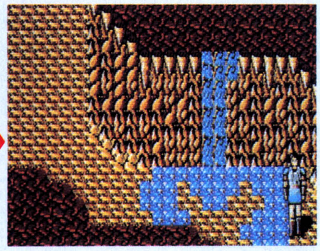
アイドラの大洞窟

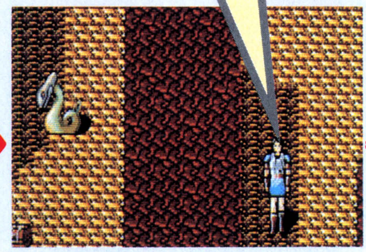
怪しいなぁ



やっぱり!







あっ敵だっ!

がすくし、夜は眠らなければ体力が減ってしまう。主人公のタカはお坊っちゃま育ちなのか、決して野宿はしないらしい。宿屋のベッドで寝ないとダメなのだ。ところが宿屋もタダでは泊まらせてくれない。宿屋に泊まれないと、体力が低下して、あげくの果てはゲームオーバーってことになりかねない。

アイドラの町で買っておくものは、まず食糧。パンとハムとあるけれど、パンは食べてもすぐお腹がすいてしまう。ハムのほうがカロリーが高い。ハム1本まるかじりするんだから当たり前といえば当たり前だけどね。

それと、この先の戦闘のことを考えて武装もしておいたほうがいいだろう。でも、残念なことにアイドラの武器屋では、剣までは手に入らない。剣はほかの町で売っているのだ。

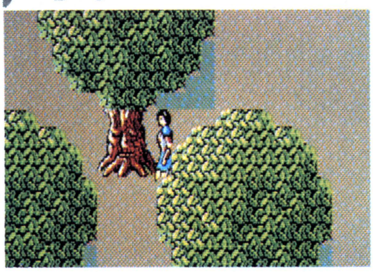
早く次の町に行きたいっ！　とあせってはダメ。たっぷり情報を集めてから行かないと、また戻って、また行ってとめんどくさいことになる。それに、まだほかの町にはいけないはず。リバイバーはアイテムを集めるとかRPGみたいなところがあるけど、れっきとしたAVG。ある人に情報を聞いてキッカケを作らないと、次の町に行けない。

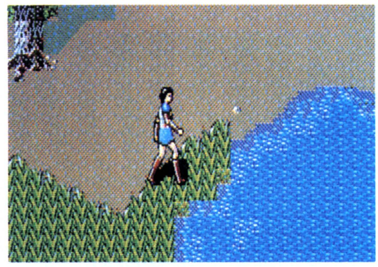
だから、物を買うついでにお店の店員にいろいろと聞いてみよう。さっきも言ったけどメモしとこうね。いまは何の事かわからなくても、あとあと必要な情報だったりするのだ。とくに薬屋さん、しつこくつっついてみよう。好きなものとかね。

夜になると、こういった堅気のお店は閉まってしまう。その代わり酒場が店を開ける。よい子は寄り道しないでまっすぐにお家に帰る、ことはせずにぜひ寄り道してほしいな、ウン。入るとBGMが流れたりして、いかにも酒場らしい雰囲気だ。外に出たら真っ暗で、手探りで宿屋を探す、なんてことにならないよう長居は禁物！

町を歩いていると、動物なのか鳥なのかわからない生き物に出会う。これはラビスタークといって、この世界の交通をとりしきっている生き物だ。ギルドパスを見せれば、ほかの場所に連

リドラの森

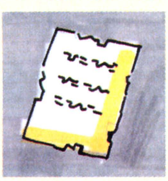




⬆⬇リドラの森は迷いの森とも言われている。1度迷いこんだらなかなか出られない。どこを探してもラビスタークがいないのだ。脱出方法は……。

お金では買えないアイテム!

だいたいのアイテムはお金で買えるけど、落ちてたり、何かすると取れるアイテムもある。ここにある7つは、そういった類のアイテムなのだ。



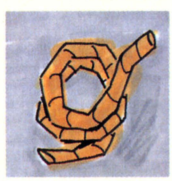
紙きれ

⬆いろんな所に落ちている。ありがたいヒントがいっぱい！



マリヴァの花

⬆群集して咲いている花のなかで、ひときわ目立っているよ。



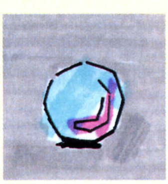
ロープ

⬆ええい、言ってしまおう！　リドラの森で取れるのだっ！



つた

⬆ロープの代用品として使える。あるととても便利なのだ。



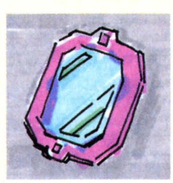
魔導クリスタル

⬆神殿で使うと、魔導師を呼び出すことができる。試してね。



青い薬

⬆使い方に気をつけたいアイテム。ないとゲームが進まない。

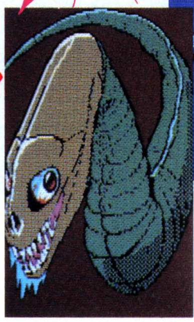


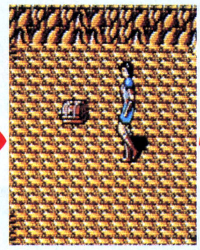
魔法の鏡

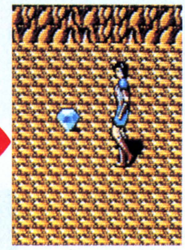
簡単には手に入らない。それだけに重要なアイテムなのだ。

戦闘だぁ!!









大洞窟のあちらこちらに宝箱が落ちている。なかには宝石が入っているので、取ってお金に換えよう。モンスターとの戦いに勝ったら、奥に進もう。必ず宝箱が落ちているはずだよ。

れて行ってくれる。ギルドパスは町のはずれの店で買える。

ほかの町に行っても基本的なことはアイドラの町とほとんど同じ。食糧を買いこんで、歩き回って暗くなったら宿屋で寝る。日常生活をそのままゲームでやればいいのだ。そうして歩き回って情報を集めていくうちに、いろいろな謎が解けてきて、何をしたらいいのかわかってくる。

そうこうするうちに、ラトウィーン、クリーグの村、リドラの森などに次々と行けるようになり、この辺を行ったり来たりしているうちに、ひとつのヤマ場をむかえる。ここで初めて、勇者の生まれ変わりとして、何をすればいいのか具体的な目的がわかるのだ。な〜るほど、とうなずくと思うよ。

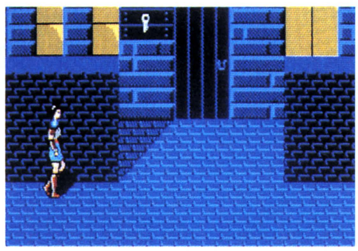
それと同時に、この世界の広さにア然とするかもしれないね。町のひとつひとつはさほど広くないんだけど、行ける場所はダンジョンやお城を入れて20数ヵ所。こりゃ大変だわーって感じ!

南にある町



⬆ゲームを進めていくと、こんな町にも行けるよ。夜のようだけど、朝なのだ。ホント!

北にある町



⬆北の方に行くとこんな雪の降る町もあるのだ。建物の雰囲気が、雪国って感じだね。

じつは、アイドラの町にもダンジョンがあるのだ。これがアイドラの大洞窟なわけだが、洞窟の穴がぽっかりとあいているわけではない。洞窟を見つけるには、あるアイテムが必要なのだ。でも、そのアイテムが何で、どこで手に入るかはナイショ。

洞窟に入る前の注意点をひとつ。洞窟というところはどんなところかなー。そう、暗いよね。暗くちゃ何も見えない。何が必要か、もうわかったよね。それともうひとつ。この洞窟の中で、初めて敵と戦うことになるので武装しといたほうがいいみたい。

洞窟の中は迷路になっているから、マッピングしないと迷子になる可能性大だ。歩いていると敵に出会うが、敵と戦う前に体調を調べよう! 体調が悪いと殺られてしまう。右側にあるような画面だけは見たくないもんね。

体調が悪くなってくると、右側にドクロマークが点滅し始める。そうしたらキズ薬を使おう。1回使うだけで、かなり体調が回復するよ。それと剣の数も確認しておこう。剣の数が足りないといくら体調は100パーセントでも、戦えなくなっちゃうのだ。敵は、出会った途端に襲ってくることはないので、キズ薬や剣が不足していたら、洞窟から出たほうがいいと思うな。もう一度、仕度を整えてからこようね。

マップは、町の店で売っている(その町だけのマップだけどね)。マップを買ったら、ウインドー機能を使って画面のレイアウト変更しよう。そうすれば、マップを見ながら楽に移動ができちゃうのだ。

初めは何をしていいのかわからないけれど、ハロウディーンの生活に慣れてしまえばこっちのもの。何か怪しいと思うところには、必ずといっていいほど何かあるし、そんなにイジワルじゃあなさそうだぞ。さぁ、がんばって大邪神サダリアーンの侵略を防ごう!



DATA

ジャンル/アドベンチャー
メーカー/アルシス ソフトウェア
対応機種/PC-8801、PC-8801mkIISR、X1、FM-7/77
価　格/6,800円(2枚組)

イース

8月号の徹底解剖、9月号のレビューで紹介し、もうお馴染みという感じの『イース』だけど、98版、X1版も発売され、ますます好調、波にノッてるぜ!! 今回は第1部の2つの迷宮である、神殿と廃坑を徹底解剖だ！

イースは大きく分けて、2部構成になっている。バルバドの町やセピック村のある平野部と、神殿、廃坑までが第1部。第2部は、トラップだらけの迷宮ダームの塔だ。

今回は第 部の迷宮である神殿と廃坑を、マップつきで徹底解剖しようってワケなんだ。マップは神殿の1、2階と、廃坑の地下1階(つまり、自分が入って来たところね)。ただし、アイテムは自分で見つけてほしいと思うから、あえて場所を示したりはしていないのだ。なかなか親切だろーが。



⬅セピック村の北にある細い道を上へ上へと歩いて行くと、神殿がある。中に入るには鍵がいるぞ。



⬇こっちは廃坑の入り口だ。中はとても暗く、視界が悪い。強いモンスターたちがうじゃうじゃいる。

平野部で敵と戦っていると、洞窟の入り口のようなものを発見するが、これが廃坑なんだ。この中にいる敵キャラたちはかなり強い。レベルが低いうちに興味本位でここに入ったりすると、アッという間にあの世行き！ なんてヒサンなことになっちゃうぞ。

森の向こうのセピック村に行ったら、北のほうに行く道をどんどん上へ行くと神殿がある。廃坑より先にここへ入るほうが、苦労も少なくて済むのだ。

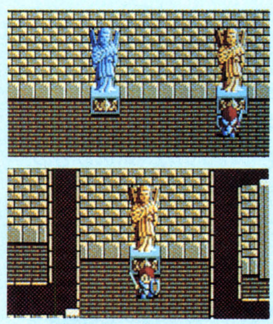
というわけで、レッツ・トライ！

まずは神殿を攻略しようぜ！

神殿の部屋の中には、うっかり見すごしてしまいそうな通路がある。普通に部屋のまん中を歩いていると見えないが、下の壁にへばりついてみたら通路があった、なんてことがあるから、注意しながら歩きまわろう。宝箱には鍵がかかっているものがあるが、この鍵を開けるためには、1階の扉のある部屋に入り、最初のデカキャラを倒して2階へ行かないとダメ。このデカキャラは、タイミングさえ合えば難なくクリアできるだろう。敵キャラが出てくる2階からは、立ち止まっても体力回復はできなくなるんだ。

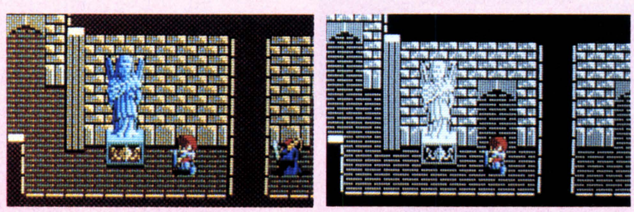
この神殿の中では、防御力アップのリングメイルやシルバーシールド、マスク・オブ・アイズなどが見つかる。また、女の子が牢屋に囚われているので、助けてあげよう。誰かが探していた銀の鈴も、どこかにあるぞ。神殿の奥に潜む第2のデカキャラの部屋に入るためには、象牙の鍵と大理石の鍵が必要だ。

黄金の像の秘密



神殿の中には、ブルーの石像にまざって金色の像がある。この金色の像にアドルが触れると、別の像の前にワープ！

隠し扉の秘密



マスク・オブ・アイズを装備すると、神殿内の見えない扉を見ることができるんだ。ただし、装備中はまわりの敵の姿が見えなくなっちゃうという副作用(?)がある。

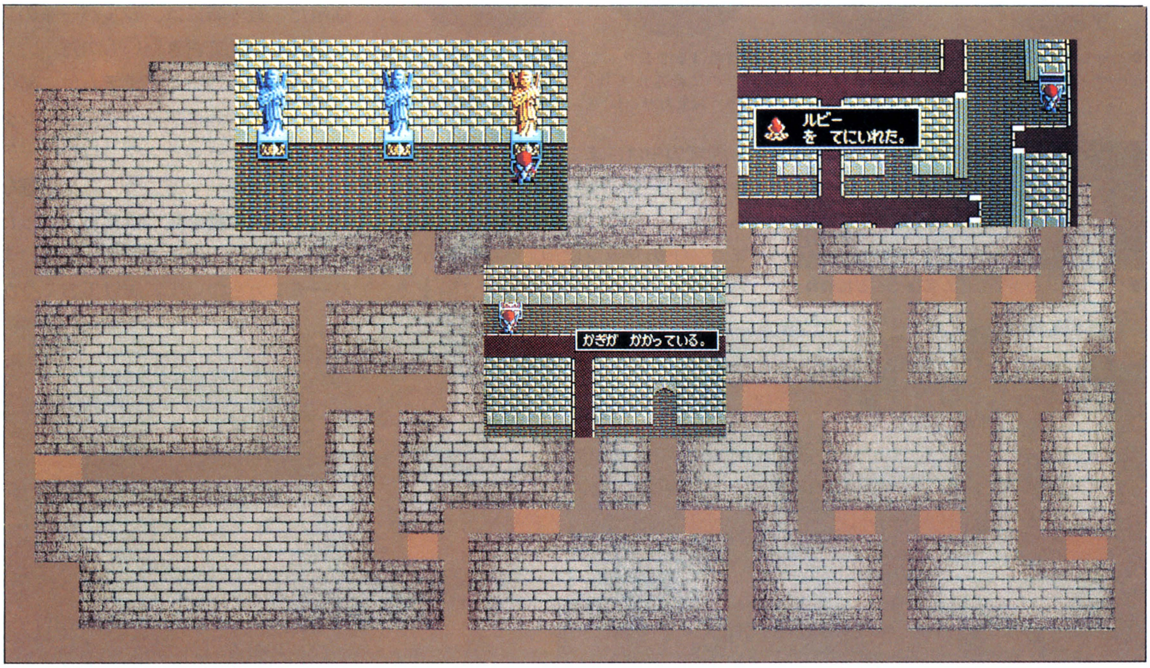
DATA

ジャンル	アクションRPG
メーカー	日本ファルコム
対応機種	PC-8801mkII SR, PC-9801, X1
価格	7,800円

神殿マップは1、2階だけ、公開ね!

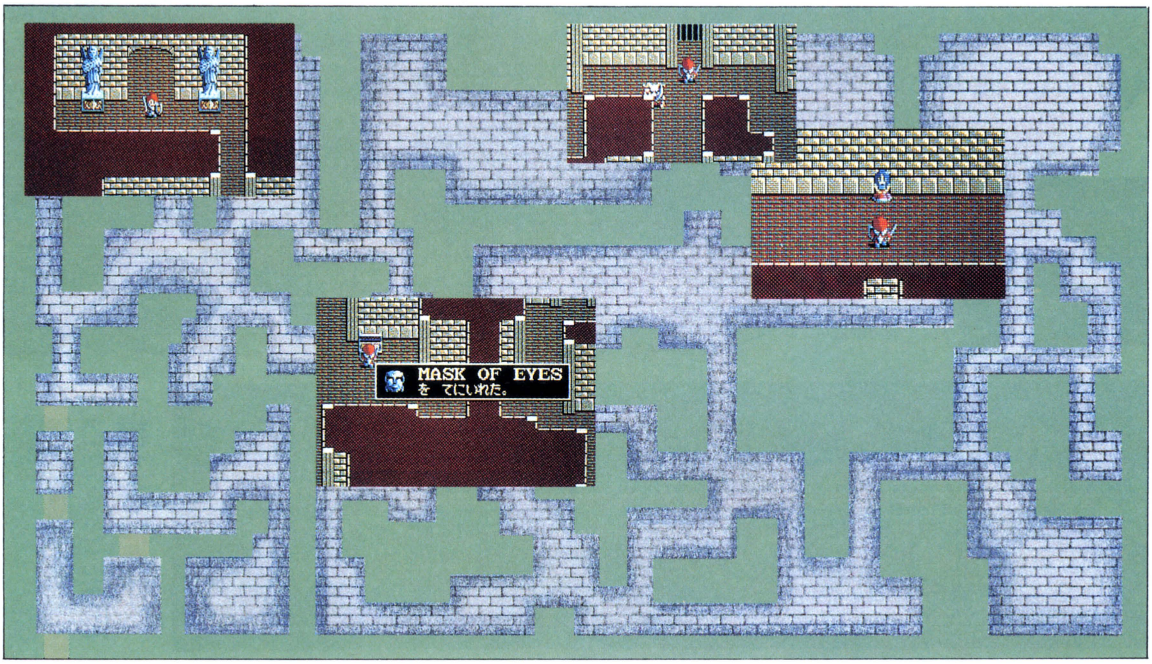
1F

とにかく1階には部屋と部屋をつなぐ通路がたくさんあるから、下の壁づたいに歩くのがコツね。まだ敵キャラもいないなあ、と安心して扉を開けると、デカキャラ出現!



2F

2階からは敵キャラが出てくるぞ。マスク・オブ・アイズはここで見つかる。ただし、宝箱の鍵を見つけてから来ないとダメ。この階のどこかの部屋は、上へ昇る階段に通じている。



廃坑の中はこんなふうになっているぞ



⬆どっちに行こうかな。こーゆー分かれ道が多くて迷いやすいのだ。



⬆通路を出たら宝箱が。この敵キャラはフトドキにも宝箱の上にいた。



⬆遠路はるばるやって来たのに行き止まり? ハイ、お疲れサン!



⬆廃坑のいちばん奥にこんな扉を発見! 中には何があるんだろう。

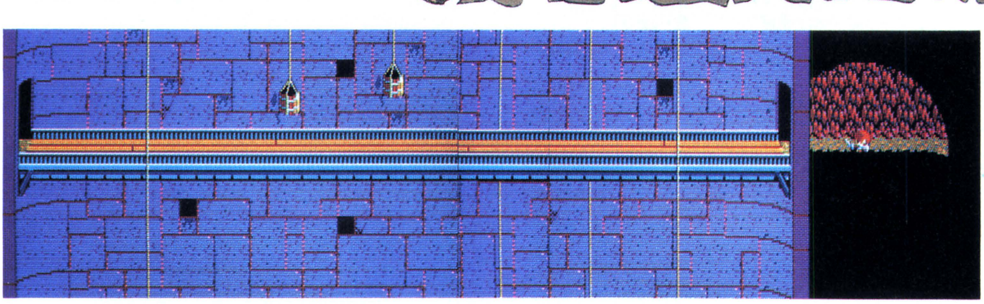


⬆これ、廃坑の中でも体力回復できる指輪ね。

廃坑の中は、まさに一寸先は闇という感じ。自分のまわりしか見えないから、気をつけないとスグ道に迷ってしまう。下のマップは地上への出口がある地下1階だが、廃坑は地下3階まであり、下へ行くほど強い敵キャラがいる。地下3階の奥の扉を開けるには、ダームの鍵が必要。ここにはデカキャラが潜んでいるんだが、こいつは結構強敵だ。戦う時には、シルバー系のフル装備を整えておきたいものだ。

宝箱に入っているアイテムは、敵のスピードを半分にするタイマーリング、体力回復のヒールリング、シルバーアーマー、銀のハーモニカ、ロダの種などだ。ロダの種を見つけたら、いったん地上へ戻って使い道を考えよう。また、ハーモニカもついでに届けておこうか。

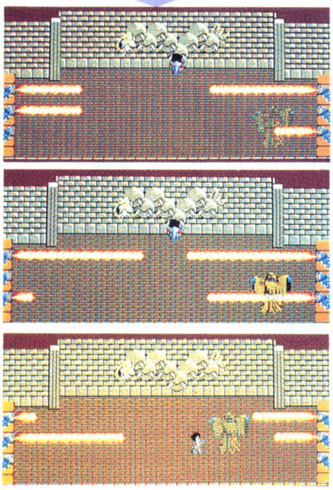




暗闇から一転こんなところに橋があった!

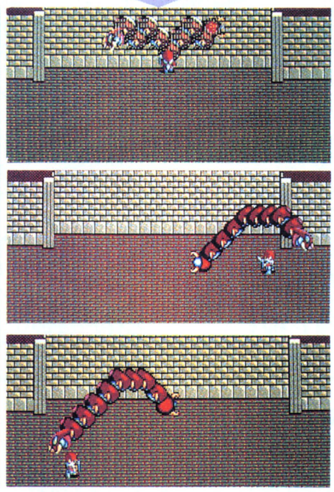
デカキャラ攻略法だ!!

ジェノクレス



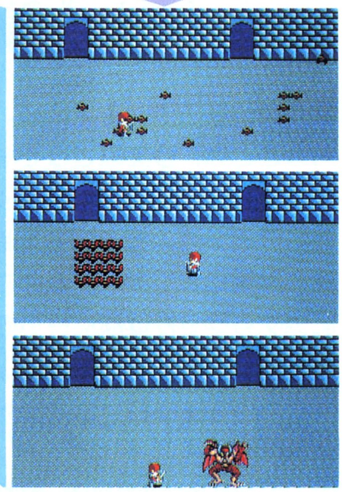
神殿の最初のデカキャラだ。噴き出す炎をよけながら、敵が実体になった瞬間をねらう。かすんでいる時はダメージを与えられない。

ニグティルガ



神殿の奥にいる2番めのデカキャラ。すごいスピードでクルクル回るヤツだが、頭に触れないよう気を付けさえすれば、楽勝さ！

ヴァジュリオン



廃坑のデカキャラ。16匹のコーモリがひとつに固まるのを待ち、1匹のデカキャラになった瞬間をねらい、剣で横腹あたりをを突こう。

そして第三の迷宮、ダームの塔へ……

神殿と廃坑をクリアしたら、いよいよ第2部のダームの塔だ。だが、キミはここでハッと気がつく。ダームの塔なんて、どこにもないじゃないか！

そう、ダームの塔の入り口は、マップ上をいくら探したって見つからない。どーすりゃいーのさ、って思うだろうが、ここはまず落ち着いて、やり残したことがないかよーく考えてみよう。銀の鈴や銀のハーモニカは、ちゃんと持ち主に帰さなくちゃいけない。町や村の重要人物にもう1度会って話を聞いているうちに、自然にダームの塔へ行く方法もわかるだろう。けっこーこの人たちって、意外な人脈でつながってるんだよね。世の中案外せまい!?

ダームの塔の入り口は一方通行になっていて、1度ドアを開けて中へ入ってしまうと、もう引き返すことはできない。そこんとこ、覚悟するよーに!!



⬆見つけたハーモニカは、もとの持ち主に返してあげよう。あとでいいコトがあるかもね。



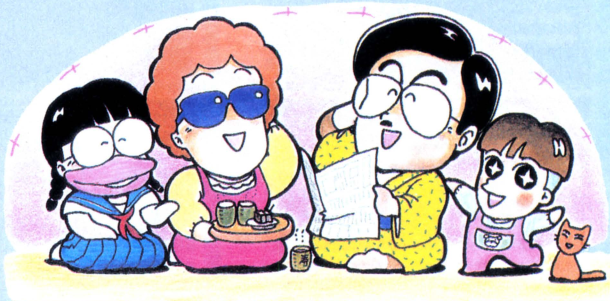
⬆イースの本を読んでくれるジェナは、ほかにもいろいろ教えてくれる。物知りなんだ。



MSXをメディアとしたお笑いページ

生活の中に生かす MSX tsūshin

我々の生命の源、アミノ酸。しかし、そんなことは、今ではどうでもいい。我々は、MSXマシンにかじりつくので精一杯だ。アミノ酸の分子配列を暗唱するよりは、お気に入りのゲームのマップ構成を記憶するほうが健康に良いのだ(建て前)。



先月号のつづきだよ――



グラディウス2

コナミ　5,800円(MSX1)

翔んでもハップン歩いて15分なのだ

先月号の続きです。

善夫は、近所のセブンイレブンに急いで走っていくのであった。そして、ちょうどそのとき、原稿を書いている筆者の背中で、男の声がした。

(男)こら、M通って、意味のない能書が多いんだよ。こないだも、コナミの人が言ってたぞ。『MSX通信って、半分くらい、ゲームとは関係ないことが書いてある』って。

(筆)し、しまった。もう、バレていたのか。しまったあ。

と、筆者は、ふところから煙幕弾を取り出し、床にポンとばかりに投げつけたのである

(煙)ポン!

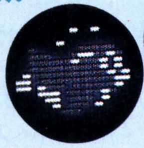
(男)ゲホゲホゲホ。あっ、筆者どこへ逃げやがった。どうせ、ボウリング場か、どっかだろうが。

机の上には、書きかけの原稿用紙が。〝今月は、グラディウス2の続きです〟。

おやまあ、これは驚愕!!

今月のM通気分はシャッフル

またもや飛び出した。コナミのROM複合ワザ。グラディウス2をスロットの1に、そして夢大陸アドベンチャーをスロットの2に、ビルトイン! そして、電源オフ! ………あ、オフにしちゃいけないな、オン(類似ギャグ・先月号197ページ)。



⇧ペンギン1



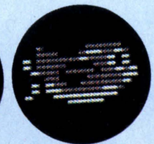
⇧全滅ザカナ

するとなんとメタリオンがペンギンくんのサイドビュー! パワーアップカプセルも、フグとボラ(!?)に。なんじゃこりゃ。緊張感も緊縛感も、あったもんじゃない。あー、ペンギンくんがレーザー吐いてる。なんちゅうソフトじゃあ。ワピー。

しかし、これは楽しい。M通



⇧パワーザカナ

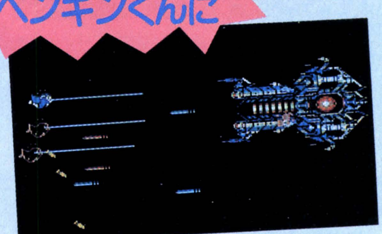


⇧ペンギン2

メタリオンがペンギンくんに

一同は大笑いをしてしまった。もし、手元に夢大陸~があれば、実験してみてくれよな。楽しいぞ。

コナミのこのROM複合ワザ、もっともっと期待したい。そのうち、ぜんぜんちがったゲームが複合ワザで遊べるようになったりして。また、こういうのやってねん。



⇧敵の母艦と戦うも、思わず笑っちゃって、もうたいへんすよ。

コナミのROM複合ワザ

FIFTH 炎の惑星



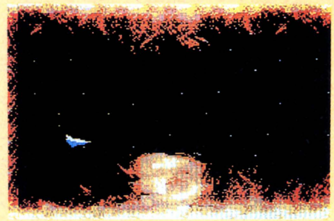
火の粉に注意してっ!

ああ熱い！　炎の惑星ともなると、やっぱり熱いのです。上から下からモコモコと火の山が盛り上がってきて、火の粉をちらしちゃう。どーすりゃいいんでしょ！　おまけに火柱、１ヵ所しか切れないし。困ったもんである。

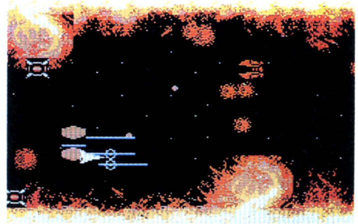
とりあえずこのステージで必要な装備はといえば、アップレーザーとミサイル。上下に攻撃が可能な状態なら、まあいいだろうというとこ。ゼイタクをいうならば、レーザーも装備していたいね。レーザーならば、たくさんの火の粉を一掃できるし、火柱を切るのも楽なのだ。つまりは、前のステージからやられずにここまでくればいいわけだ。おかわりかな？

このステージで、さらにパワーアップをしようなんてことを考えてはいかん。パワーアップカプセルを持ってる敵を、無理にやっつけようとすると、火の粉などに当たってしまう危険があるからだ。とにかく画面の中央あたりで戦って、必要に応じて前後に移動すればいいのだ。ベストなのは、アップレーザー２番を持って、やや下の方を飛ぶパターン。上からの火の粉は心配がいらないし、下は下で前方レーザーで一掃すればよい。アップレーザーを持っていない人はどうすればいいのか？それは自分で考えなさいっ!!

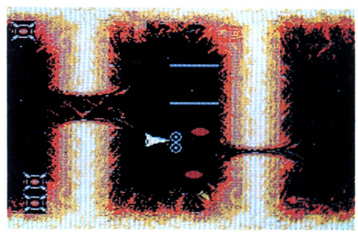
ここがポイント5



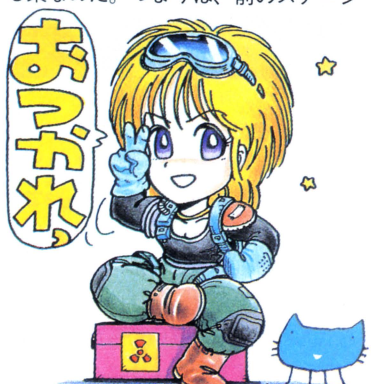
ステージ５の後半部でやられると、写真のようなところから始まることになる。いきなり火の山がモコモコしちゃって、危ないったらありゃしない。パワーアップカプセルを持ってる敵は、３機ずつ来るが上下に分かれているので、すべてを倒すのは難しい。とにかく最初にミサイルを取っておかないと、このステージを乗り切るのは大変。ミサイル、スピード、アップレーザー、と順番に取りたいところである。



⬆モコモコと火の粉をちらす危険な奴だ。

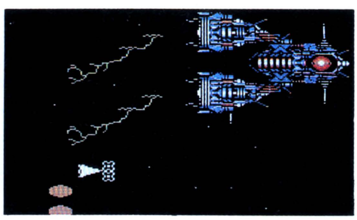


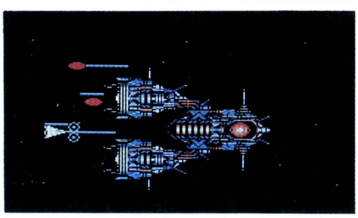
⬆ウヒョーッ！　こんなところは熱くてイヤ。



真夏の夜は母艦、母艦、母艦

バリバリバリバリッ！　っといってもバイクじゃないよ。イナズマなんだよー。ステージ４のやつと、倒し方は同じ。イナズマが消えたら砲と砲の間に入って、指が折れるくらいにボタンをたたく。しばらくしたらまたイナズマを出してくるので、それをよければいいわけだ。すばやく倒せば、また新しい武器が手に入るぞ。スパーッと倒して、サクッともらうのだっ！

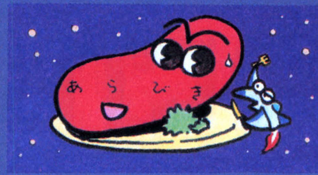




炎の惑星のまとめ

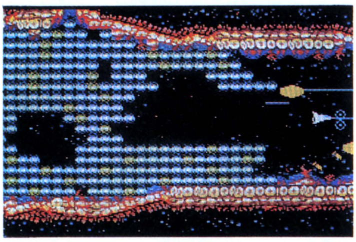
なんといってもポイントとなるのは、絶対にやられないこと。なぜなら、パワーアップカプセルを取るのが難しいからだ。カプセルを持ってる敵は、炎すれすれを飛んでくるから、危なくて取りに行けないというわけだ。でもって最初にも言ったように、やられずに行くことが一番大切なわけだから、無理をしちゃいかんのだっ！

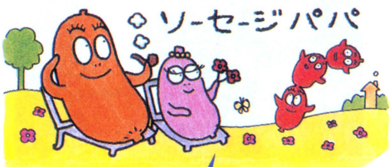
SIXTH 生命惑星



わかめに注意しましょ

なにはともあれ、ここまできた。生命惑星というだけあって、敵もそれらしい(生き物みたいな)カッコをしてる。パッと見ると妙にカラフルで、キモチ悪くなっちゃいそうなのだ。がしかしそんなことはいってられない。ぼやぼやしてると、上下からわき出てくるブツブツにつぶされちゃうよ。とにかく敵の出現パターンを覚えちゃうことだね。ここでここにいると、こういう具合に敵が出て、といったように、おのずから取れるパワーアップカプセルの数も決まってくるので、パワーアップのパターンも決まってしまう。ただし、パターンパターンといっていると、それが崩れたときに一気にダメになってしまう。注意したいところである。

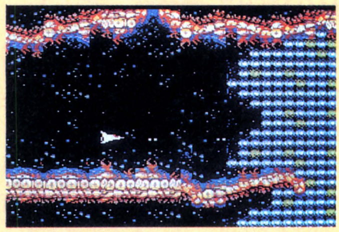

⬆オプションバリアをとって前進だっ！

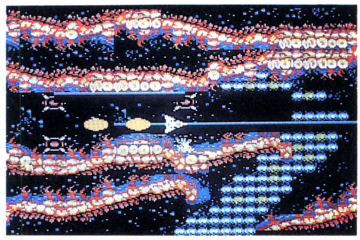


前半部にあるオプションバリア(オプションが自機の周りをぐるぐる回って、助けてくれるアイテム)を取ったら、画面の一番右へ行って撃ちまくっていれば、ブツブツにやられることはない。上下からわき出てくるブツブツは3ヵ所あるから、それが過ぎたら後ろへさがればよい。後半部に出てくる赤いドロップみたいな奴は、3匹に分裂するのでその前にレーザーで一掃しておきたいところだ。動きはトロいし、出現パターンは同じだし、慣れてしまえばなんてことはない。このステージで注意しなけりゃならないのは、地面近くのパワーアップカプセルを取るときだ。わかめみたいなヒラヒラに当たってやられちゃう危険が高いからだ。スピードアップしすぎないように。

ココがポイント6

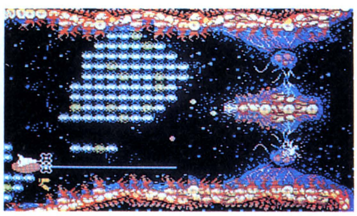
いきなり目の前にブツブツがあって、しかもこっちは丸ゴシときたもんだ。まいったね。とりあえず一点決めてそこを撃ち続ける。その先でパワーアップカプセルが3つとれるから、スピードアップ、ミサイルの順でパワーアップしよう。このステージでは特にどうしてもアップレーザーがいるというわけではないし、オプションもなくてよい。前方へのレーザーくらいは、ぜひ装備しておきたい。

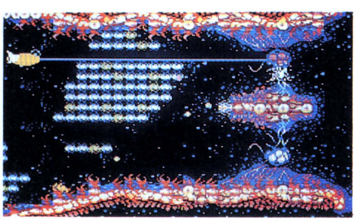



⬆グルングルン回って、目が回るっ！



これがステージ6のボスだ。母艦ではなく、これがボスなのだ。中央の口から弾を撃ってくる。手前のブツブツをタテにして戦うといいだろう。まずは下の方のブツブツのみを壊して、結合部を撃つ。そして今度は上。この場合、アップレーザーをつけていないとダメだけど。用意しておこうぜ。

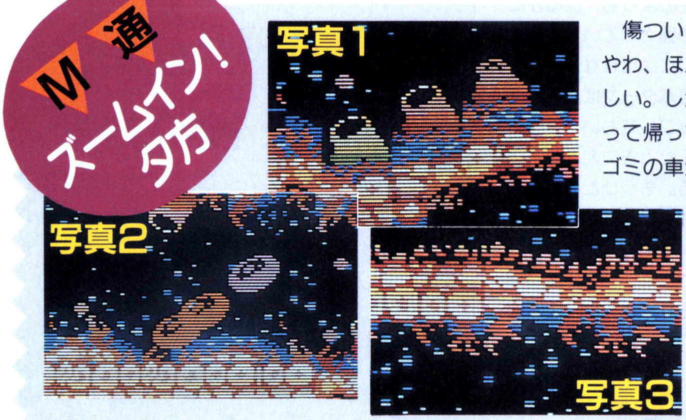




生命惑星のまとめ

どこがどう難しいというわけでもないのだが、全体的に難しいステージだ。プレイヤーの凡ミスを狙って作られたようなステージで、気を張っていないとやられてしまう。パワーアップカプセルをとるときと、ブツブツの壊し方がポイントとなるだろう。とにかく慎重にプレーすることが、大切なステージである。あせらないように……。

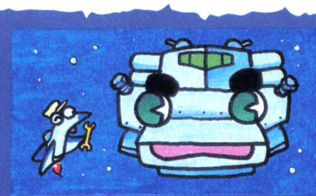
M通 ズームイン！夕方



傷ついた心をいやすために、人はよく、海に行きまんねやわ、ほんまに。海で食べるお好み焼きや焼きソバはおいしい。しかし、そのプラスチック容器は捨てずに、家に持って帰って、不燃物ゴミの日に出すこと。前の日の夜や、ゴミの車が行ってしまった後にださないこと。中野清掃局。

冗談はさておき、写真1はイソギンチャクね。写真2は、円盤の3兄弟。人呼んで、ヤン坊、マー坊、トーフー坊の3姉妹。こいつらは強敵だから、早めに処理処理。写真3は、ウジャウジャだ。まあ、そんなこんなで、この第6ステージは構成されてまんねんけど、よろしおあっしゃろ。以上、読売テレビからでした徳光さん。

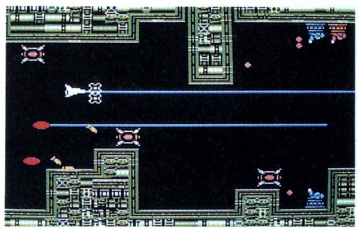
SEVENTH 要塞惑星



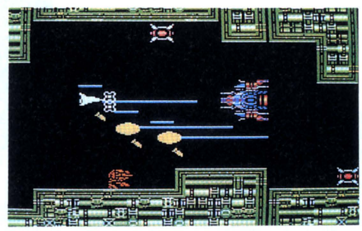
必勝パターンを作れ！

とぉーにかく、くるとこまで来たんだから気合いを入れてがんばろう。というわけで、ステージ7の攻略法なんていうのをやってみようということだ。で、さすがに要塞惑星というだけあって、敵ちゃんもワンサカいる。いるだけならいいのに、攻撃してきちゃうんだよな。困っちゃうよ。そりゃもう、上から下から前から後ろから攻めてこられて、いわゆる地獄ってやつなのさ。ハッキリ言わせてもらえば、1度やられてしまったら、立ち直らせるにはそうとうの苦労をしなければならない。簡単に言えば、やられてはダメジャ！ということだね。当たり前のことだけど、これが一番大切。やられないためにはどうするか？　何度も口をスッパクするほどいっているように、マップや敵の出現及び攻撃のパターンを覚えることだ。めんどーなようでも、結局これが一番早いと思う。ステージ7までくるのは大変だが、何度も何度もプレイして、自分なりの攻略パターンをつくってしまうとよい。

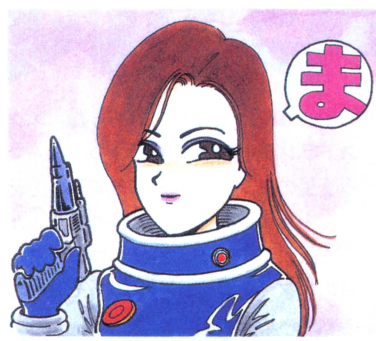
ところであの、先の見えない赤いところ（他にいいようがない）を通りぬけるためのポイントはといえば1つしかない。レーザーとアップレーザーで、道を切り開くことだ。わかったかな？

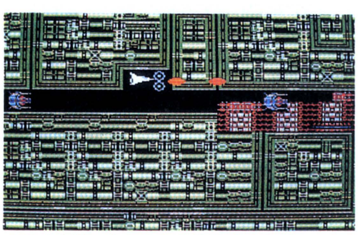


⬆ウォーッ！　カプセルだ、カプセルだっ！



⬆なんでもないところにも、こんな敵がっ!?

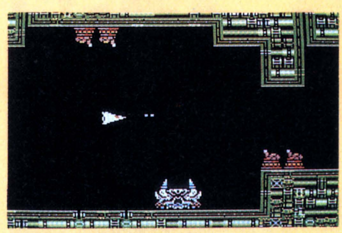




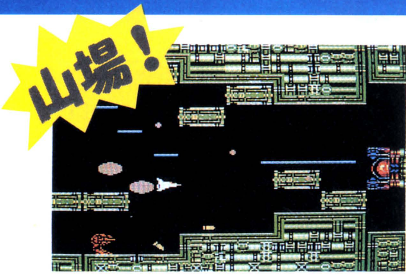
⬆こんな狭いところにとじ込められちゃった。

ココがポイント7

まずポイントとなるのはすぐ下にある鬼ガワラみたいな奴。本当は先に倒してしまいたいんだが、とりあえず上の敵をやっつけてミサイルを装備しよう。その後スピードを2つにして、アップレーザーなんかを装備してみる。パワーアップカプセルはたくさんあるから、できるものからどんどんと装備していくとよい。最終的には、フル装備にできるだけのカプセルはあるぞ。さぁ、チャレンジするのだっ!!



TO BE CONTINUED



いよいよ山場がやってきた。スクロールが止まり、動きだす板たち。そのむこうに見えるのは、どうやら小ボスらしい。こいつを倒さん限り、最後の母艦には会えないのだ。メタリオンは敵の弾と、動く板をかわしながら戦わなくてはならない。ここでは、人によってやり方が違うと思うが、M通公認のやり方を公開しよう。ここにくる前に画面一番右の真ん中にいて、スクロールが止まる寸前までそこで撃ちつづける。その後、板をよけつつ後ろへさがる。そのとき倒せなければ、とにかくやられないことだけを考えて戦おう。

見事小ボスを倒したならば、ついに母艦との対決となるわけだ。母艦は今までのよりも、はるかに大きい。その強さっていったら、そりゃもう口には出せないほど！基本的な攻略パターンはといえば、スピードアップしておいて、敵のビームが消えたときに前をよこぎる方法がある。もうひたすらそれを繰り返せばよい。ビームの消えるタイミングをまちがえると、もう一巻の終わりだ。でもまぁ、慣れてくればそれほど大変なことでもないぞ。やるっきゃないのよ。

そして……



要塞惑星と全体のまとめ

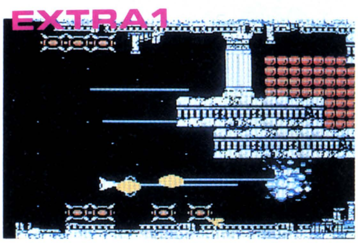
とにかくステージ7ってのは敵の攻撃が激しい。フォースフィールドしてたって、後ろからの攻撃には無防備なんだから、注意しなくっちゃね。でもってポイントだ。パワーアップカプセルは、いやっていうほどあるからどんどんパワーアップすること。ブルーカプセルは敵のパターンを読んで、有効的に使うこと。最低でも、レーザーとアップレーザー、ミサイルは装備していたいね。

というわけで、全体のまとめだ。ここまではレーザーとアップレーザー、ミサイル、スピード2（できればオプション）を装備して戦っていれば、なんとかなるもんである。これを基本パターンとして、全力をつくして欲しいっ！

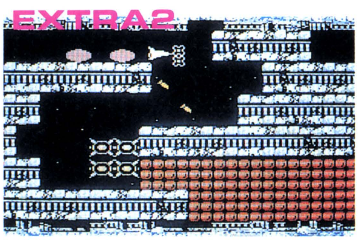
やっぱりあった！ EXTRA STAGE!!

やっぱり、あったのであった。エクストラステージ。全部で3つ。なんたら惑星のあそこから入れるでしょ。そいでもって、なんたら惑星のあそこからも入れるでしょ。もひとつは、2つ目のエクストラステージのあそこから入れるんだよな。えっへん。でも、どこから入れるのかは、教えてあげぬ。それは、武士の心。自分の力を試す、トライ＆エラー、自分でみつけてこそ明日への展望が開けるというものである。とにかくねえ、最近は、情報にしろ物にしろ、与えられすぎているのだよ、本当に。わたしらの若いころなんてのは、裏山から竹を切ってきて、竹トンボを作って、それを飛ばして遊んでたんだよな。その頃なんぞは、エクストラステージなんてものはなかったぞ。酒持って来い、酒。今夜は飲むぞ。

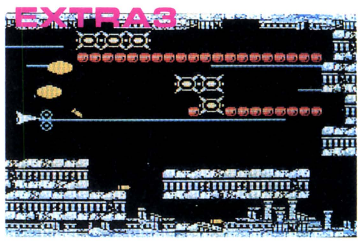
3つも!!



⬆これが、かの有名な、エクストラステージ1の記念すべきフォートグラフィであーる。



⬆これは、何を隠そう、エクストラステージ2の写真なのでエース。はい笑って、パチ。



⬆そしてこれが、エクストラステージ3のフォート。しかし、意味のない解説文だこと。

ゲーッ!!!!!!! DRILLのTIMEが99

C R.DRILL T:99

ぐるぐる回る回転ずしよりもグルグル回って、つぶつぶを撃破できるR. DRILLの技。このタイムを99に増やすことができるのだよ、実は。このR. DRILLのカプセルを取ってからのち、残りタイムが約7.5秒となったときに、某エクストラステージの入り口に飛び込み、F1キーを連打する。すると、運が良ければ、タイムが99になるの。

HOT TOPIC!!

ここで、話は急に変わって、別にグラディウス2の話題から離脱するわけではないんですけれどもね、まあなんです。

グラディウス2アイデア公募

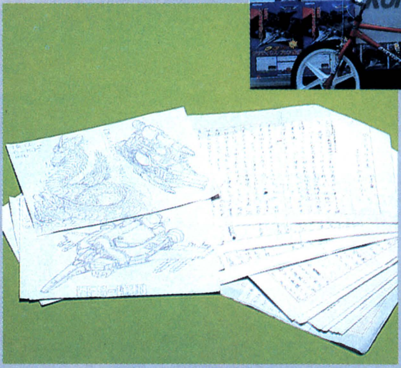
大結果発表!!



ドドンゴ！　グラディウス2アイデア公募、このM通でも、そのことについて幾度か触れましたね。ドドンゴ！　各部門の応募総数を合計すると、なんと6,285通。ドドンゴ！　その中から見事に、各賞受賞の栄誉に輝いた人は⁉

大賞
千葉県　野倉弘次くん





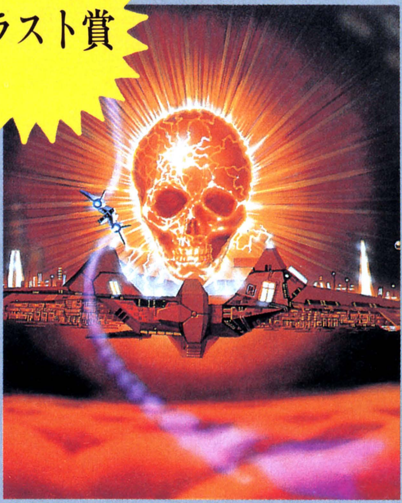
⬅大賞だ！　BMXだ！　いいなあ。野倉くんは、原稿用紙数十枚にものぼるシナリオを書いて、見事大賞を獲得した。まだ中学3年生なんだって。いやあ、これまたすごいパワーですね。絵コンテなんかもついてたりして。ゆくゆくはゲームを本当に作ってみたいんだって。

ゲームアイデア賞
長崎県 一ノ瀬 博人くん



⬆これまた、レポート用紙に、イラストをいっぱい添えて、ゲームアイデアに応募してくれたのが、一ノ瀬くん。なかなか絵もお上手ですし、よーくアイデアも練られておりましたので、ひときわ目立って無事入賞と、そういう感じでげすな。

イラスト賞
大阪府 中川 潤くん



⬅わー、これはマジ。プロの方でっか？　ブラシなんかギンギンに使ってる。確かにうまい。しかして、M通としては、できれば他の応募イラストも見てみたいのであります。ヘタでも、味のあるイラストは、その価値があるからね。

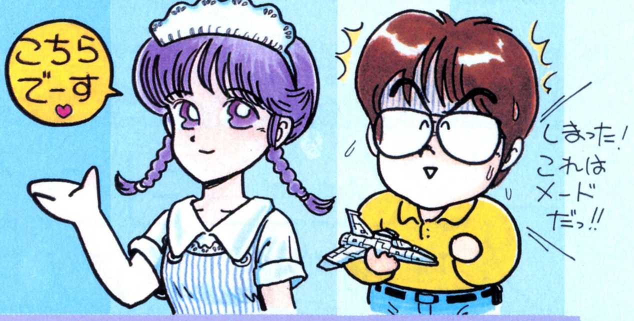
ジオラマ賞
群馬県 大河原 正年くん



➡これは、新型ビックバイパーといったところかな？　ちょっと応募された写真のピントが甘いので、細かいディテールがわからないんだけど、よくは出来てはいると思います。本物見たい。

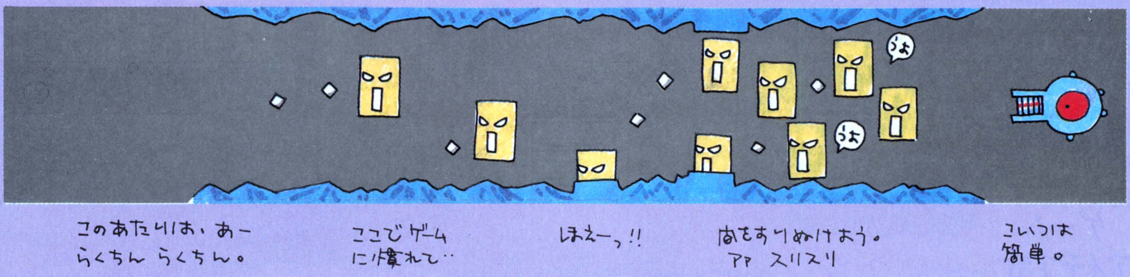
グラディウス2の"めど"大公開！

では、お楽しみ"めど"公開だ。"マップ"と言いきってないところが、粋でイナセで柴田恭兵でしょ？ この手のアクションゲームは、RPGなどとはちがってリアルタイムでの地形判断が要求されるから完璧なマップは必要なく、その目やすを公開して、あとは自分の頭の中にマップを作ればいい。そんな感じ。



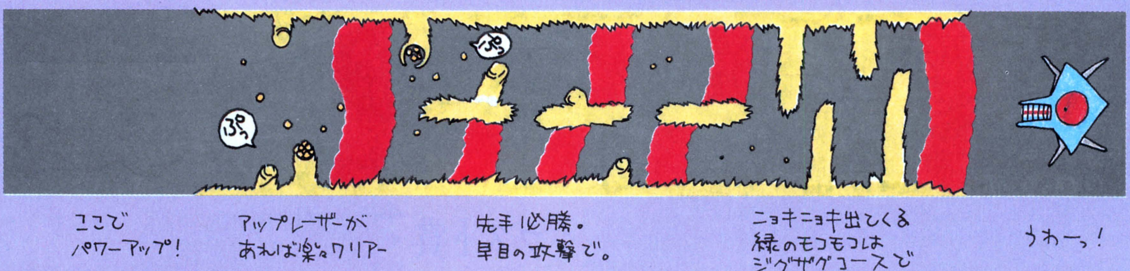
巨像惑星

ソッドの攻撃、後ろからの弾。次の惑星へのステップアップの惑星。まずは小手調べ、プロローグというところ。もっとも優越感にひたれる。バカバカ行こうぜ、バカバカ。



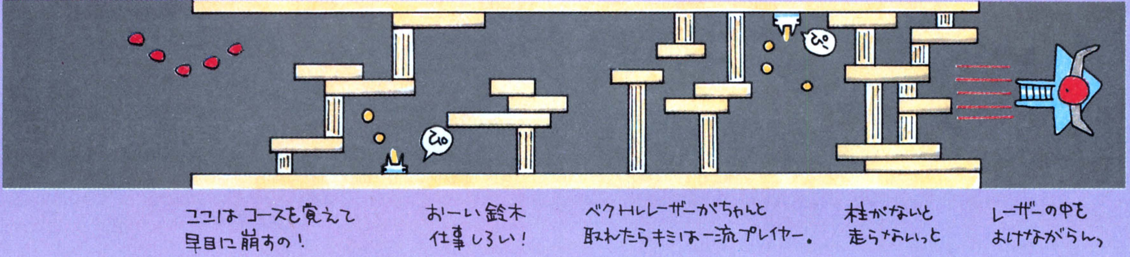
植物惑星

いきなり、むずかしくなる。先手必勝、メタリオンを画面右にすえての先制攻撃！ 増殖ミドリモアモアの迷路に、ひっかからないように。アメーバポヨポヨもすこし強敵。



古代惑星

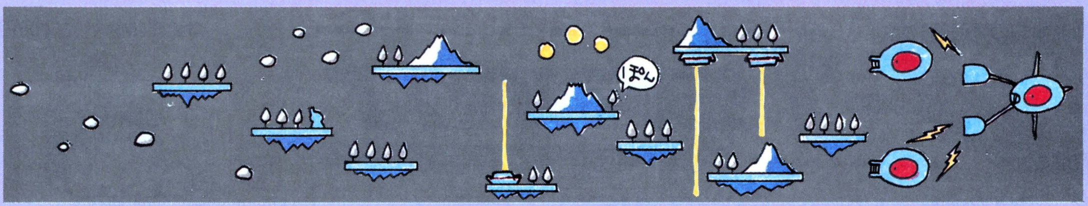
ここは、やはり、自分の頭の中にマップを描いてもらう、記憶してもらうということだな。自分のコースを決める、柱のこわし方のパターンを自分なりに作りあげるのぢゃ。



ジョイスティックは、アスキースティック！

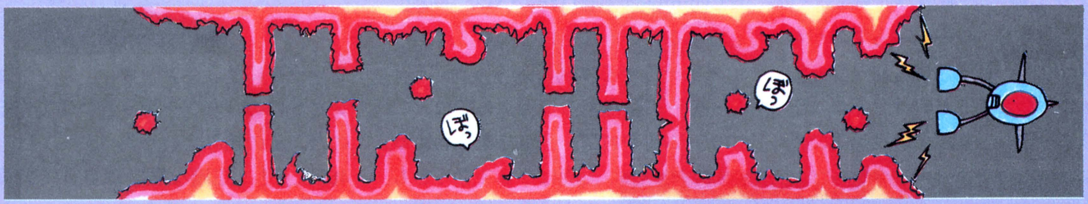
浮遊大陸

氷をいかによけるか。レーザーをいかにこわすか。火山をいかに破壊するか。イカをいかに上手にイカ焼きにするか。しょうがとしょうゆのタイミングがポイントだ。



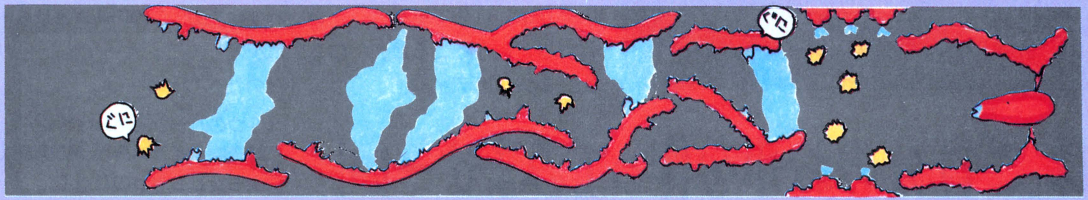
炎の惑星

はっきり言って、モコモコと火柱しかない。この惑星でのポイントは、特になし。途中でやられなければ、キミにも出来る。さあ、がんばろう。やる気にさせます!!



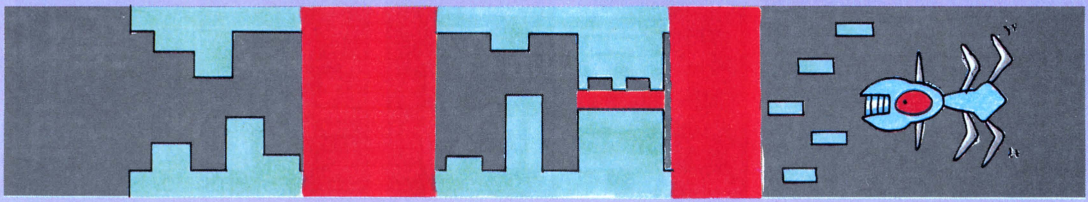
生命惑星

人間の大腸をタテに切ったみたいで、ソーセージ屋さんもビックリ。アダムスキー型円盤みたいなヤツの３重攻撃と、イソギンチャクの攻撃に、お気をつけあそばせん。



要塞惑星

よーさい、よーさいー。ここは、ミサイルとアップレーザーで、いくぜ！ おい、オプション１､２、ついてこい。がってんでい。さあ、ゴール目ざして、ラッタッタ。



総まとめ

グラディウス２の冬モノ総決算である。本質的に、性格的に、アクションシューティングは合わん！ という人以外は、迷うことなく買いなさい。M通のスタッフも、ファミコン通信のゲーマーさんたちも、そのほとんどが個人的に購入したという、１年に何本出るかの良質ソフトである。我々はウソは言わない。

またまたコナミ、今度はレースだっ!

F-1 SPIRIT THE WAY TO FORMULA-1

コナミ(MSX1)5,800円

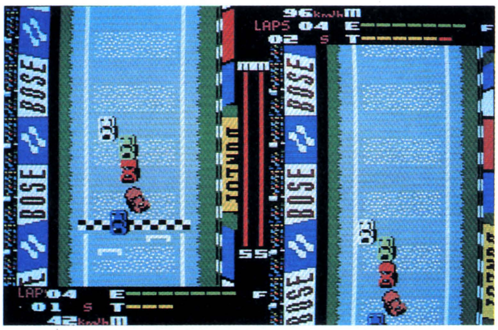


レース、自分で作る、メガロム、S・C・C、MSX1、コナミ、どれをとってみても、これがいいゲームだって証。こんなゲームをM通がほおっておくわけがない。ゲームおんちでも、安心して遊べます。

おおあこがれのサーキット!

最近はどうも、レーサーってのがもてるみたいだ。じゃオレもレーサーになるかな。なんてこと軽々しく口に出してしまっても、実際のお話無理に近い。もしなれたとしたって、世界で名前を売るなんていったら、とてもじゃないが可能性はゼロだ。いや、一応少しはあるということにしておこう。

まぁそろそろ本題に入ろうか。F-1レーサーにはなれなくったってね、このゲームをやれば十分気分を味わえる。



➡ピ、ピ、ピッポーン。さあスタートです。

画面は3Dでなくとも、迫力はマンテン。手に汗にぎる……、といっても、やってみないことにはわからんだろうけれども。

とにかくこのゲームの売りは、自分で車を作れるというところだ。エンジンにボディー、ブレーキにサスペンション、ミッションと5つのパーツを組み合わせて作るのだ。その組み合わせのパターンは、460以上！ 正確な数字は自分で計算しなさい。とにかく多い。それを自分でコースに合ったものをみつけて、組み合わせてレースに出る。レースとは頭のスポーツだったのさ。ただがむしゃらに走り1位をとるっ！ なんて時代ではないのである。

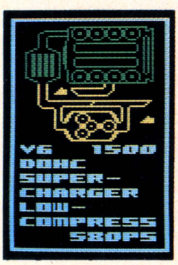
いいわすれたが、このF-1スピリットにもSCCが入ってて、とってもいいサウンドなのだ。ウレシーネ。

では、ご自分のお車を作ってみませーい!

5つのパーツを組み合わせて、好きなタイプの車が、460種類以上も作れちゃうのだっ！

1 ENGINE

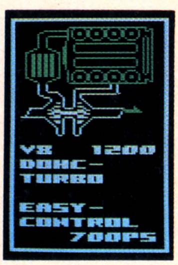
エンジンとは何かってことは、みんな知ってるよねえ。そう、あのゴリとラーの……。いやちがった。気合いをいれるために みんな集まって、オーッ！ ってやるやつだ。ちがったかな?



⬆1,500cc、V6のエンジンにスーパーチャージャーを装備。圧縮比が低いエンジン特性。580馬力の、ややパワーに欠ける高回転型。



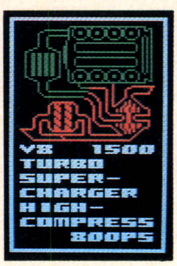
⬆1,490 cc、V6 エンジン。スーパーチャージャーが付いてるのは左のエンジンと同様。しかし、こちらの方がトルクレンジが広い。



⬆1,200cc。排気量は少ないがV8なのでパワーはある。エンジンのあつかいも楽。パワーは700馬力。素人の方、一度お試しあれー。



⬆V6で1,500cc。ターボエンジン。2バンドにわたってトルクレンジがある、つーことは、低速、高速共に力が出せるわけ。680馬力。



⬆V8、1,500ccでスーパーチャージャー付き。高圧縮型エンジンなので、低速時のトルクも結構あったりして。馬力は800。強力だね。



⬆V6で1,400cc。スーパーチャージャーも。これは、常に高回転を維持してやらないといけないピーキーな性格。パワーは670馬力だよ。



熱尻(けつ)！ F-1物語(1)

吉村孝夫、27歳。その吉村さんの家の隣に住んでいるのが、米村孝夫。22歳。彼はF-1レーサー。若いころからサーキットの売店野郎と呼ばれ、売店でアルバイトをしながら、世界一速い男を目ざしていた。彼には恋人の陽子がいる。しかし彼は心に決めていた。F-1グランプリで優勝するまで陽子には会わぬと。

2 BODY

車体選びは慎重に。それぞれの特徴をつかんで、コースに合ったものを選ぶようにするのだ。まぁ、たいていストロングボディがどのコースでも通用して、よろしーんじゃないでしょうかね。



⬆多少の衝撃には耐えられる、ハードなボディー。ただ丈夫なボディーは重たいという難点があるのをお忘れなきように。



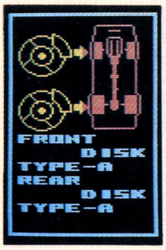
⬆重たくもなし、超軽量でもなし。重と軽のちょうど中間のセッティングがほどこされたボディー。うーん説明しにくい。



⬆軽量化を図られたボディー。ただし、ちょっとこわれやすかったりするんだよな、これが。あらよいしょっと！

3 BRAKE

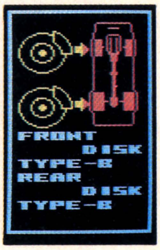
ブレーキをふむと車が止まる。当たり前の話ではあるが、ここが最も重要なこと。ブレーキが壊れると止まりたくっても止まれないっちゅーことだからね。ピットインしたくともできない悲しみを知れっ！



⬆前、後ともディスクブレーキ。そしてそのディスクにはグルービング（みぞ掘り加工）してあり放熱効果を高めている。



⬆前輪はディスクブレーキ、後輪はドラムブレーキ。ドラムの方が多少ダメージに強い気もするが、でも同じかなぁ？



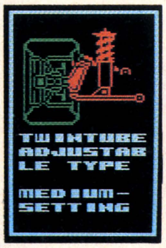
⬆前、後輪とも、グルービングされてないディスクブレーキ。だから、どーだってんだいっていってもよくわかんないの。

4 SUSPENSION

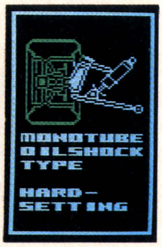
今さらサスペンションのことを説明しても始まらないから（本当は何もわかってない）、とりあえず下の文章を読んで理解してもらいたい。ひとついえることは、バネだってことかな。ポヨン。



⬆2つのシリンダーを持つ、エアダンプ方式のサスペンション。ソフトなセッティング、つまりふにゃふにゃのふにゃ。



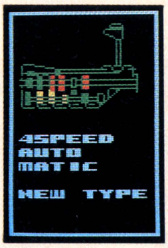
⬆堅くもなく、柔らかくもなく、まあ梅があって松があるから、竹がある。そういう雰囲気（⁉）のサスペンショーン！



⬆オイル封入型のショックアブソーバー。堅いセッティング。レースではあまりハードなセッティッグはだめと言われるが。

5 MISSION

エンジンの次にこのミッションが重要だ。オートマチックなんかは楽でいいんだけど、コースをよく考えないと使えない。ブレーキが壊れたときなんかは、最高に地獄なのだ。む・ず・か・し・い。



⬆いわゆる、オートマのミッション。これは、本当の初心者向けのミッション。でも、これじゃあ、レースには勝てない。



⬆低速で力強く、高速では高回転型。アクセルワークでぐーっと引っぱってやってギヤチェンジというレンジの広いギア。



⬆1で発進、そして2、3、4は高回転域でのクロスミッション。ちょっとでも回転がダレるとすぐスピードダウンだな。

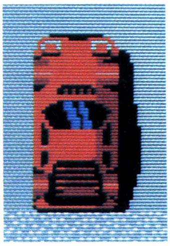


【コラム1】情熱の赤と、地獄の旗ふり男

赤色の光の波長は、他の色の波長にくらべて一番長いため、信号の赤、非常灯の赤など、遠くからでも認識できるようなシグナルに利用される。だからどうだってんだい。えっ、何かい。シグナルっていうのは、すぐ赤に変わっちまうから、赤にシグナルっていうわけかい？　ちがうのかい？　なるほどね。

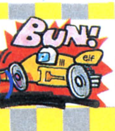
ところで、赤い車につきものといえば、やはり地獄の旗ふり男だ。彼がふる旗で、レースの順位は左右される。もし彼が、無茶苦茶にチェッカーをふり回したならば、それこそレースは無茶苦茶になってしまう。

それだけに、それだけに……うーん、どうまとめていいかわかんないなあ。ただ、ここで言えることは、コナミのグラフィックスは美しい、ということだ。

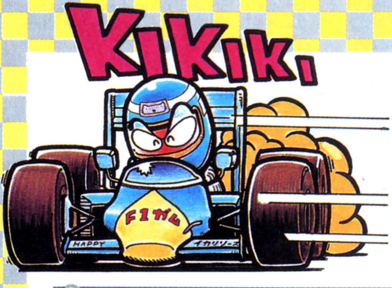




熱尻（けつ）！
F-1物語(2)



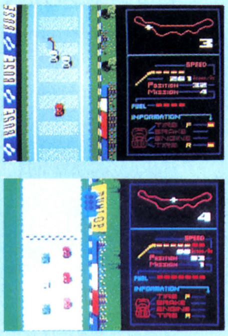
「おい陽子、めしおかわり」、「何言ってんだいべらぼうめ！今日は大事な予戦の日だろうが。そんなにめし食ったら、腹タプタプで走れやしねえぜ、バカ」、「それもそうだな」。孝夫は思いとどまり、腹八分目で、その日のプラックティスに臨んだ。ブォーン、ブォーンブォーンブォーンブルン。彼は予戦を無事通過した。



6つのレースで遊ぶのれーす さあ、優勝めざして突っ走れ

STOCK RACE

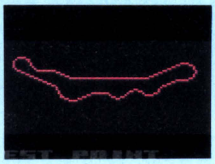
いっちゃんノーマルで簡単なレースが、このストックレース。慣れるまでは、このレースをやり込まなきゃダーメ。スピードもそれほど速くないしカーブもそれほどきつくない。パーツの選び方も覚えるまでは、既製品(?)ですましてしまおう。さっさと1位をとってしまいなさーい！





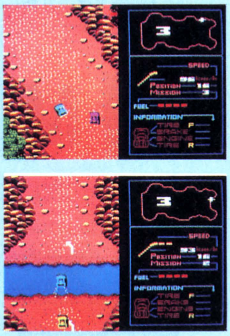
好みからすれば、右の黄色いやつがカッコイイけど、壊れやすいのだ。ストックレースだったらやっぱり、真ん中のやつがいいね。

➡横長のコースで、きついコーナーといえば2つだけ。とはいっても、フルスピードで十分曲がりきれるものばかりだし、練習にはもってこい。いわゆるトレーニングコースってやつだね。注意する点は、特になしといっても過言ではない。



RALLY

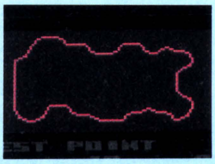
ガッタンゴットンいって車を走らせて、ワイルドな気分のラリー。山にぶつかってクラッシュしても、なぜかうれしい。人間ていうのはどうも、破壊願望が強いらしい。でもやっぱり、このラリーも1位をとらなきゃならんのよ。無理しないで、2速くらいでのーんびり走りましょ。





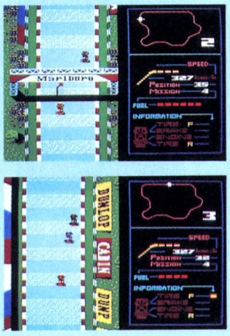
ラリーといえば、故障がつきもの。ここはひとつみなさん赤いストロングなボディーがよろしーんじゃないでしょうか。どうでしょ。

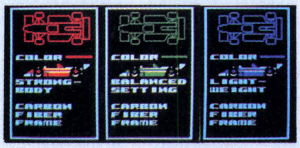
➡ここではコースがどーのこーのいっても始まらない。とにかくクラッシュしないことだ。2速で走る。これ基本。ストレートの道では4速のトップで一気に敵車をぬく。ラフな道では、とにかく注意。これを守れない人に1位はないっ！



F-3 RACE

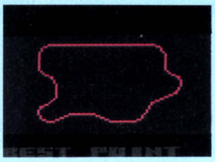
さすがにF-3ともなると、時速400キロに近いスピードで走るので、ドキドキプロトスなのだ。とにかくカーブがきつくて、フルスピードでは曲がりきれないところが多い。ミッションはオートマチックではなく、マニュアルがいいね。エンジンブレーキを上手に使いこなさなくっちゃ。





一見するとライトなボディーがよさそう。スピードも出そうだし。しかしここはガマンの子。左か真ん中のやつにしましょうねん。

➡比較的カーブがゆるいが、スピードが速いために、多少ブレーキングが必要なところがある。その場所をブレーキングポイントというが、その場所を見つけてしまうのが一番の攻略法であろう。大切なのは、そこにある。何回も走ってみよう。



【コラム2】 戦士は疲れたときに休息する

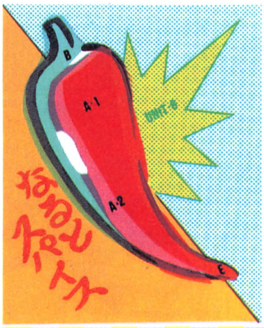




ダメージを受けちゃったとき、ガソリンがなくなっちゃったとき、どうしよう？ レースをやっめちゃえ！ という人は短気な人。まあ、なんとかなるだろうと、そのまま走り続ける人は、のんびり屋さん。あー、腹へったなーと思う人は、くいしん坊万歳の人。みんな仲間だ、仲良くやろうぜ！

ピット作業は、チームワークのたまものだ。エジプト文明はナイルのたまものだ。本物のレースを見ていると、ガソリンを入れて、タイヤを4つ交換して、という作業を7〜8秒でやってしまう。

そういうところからしても、友だちとは仲良くすべきだし、車にダメージを受けたら、先のことを考えてピットインすべきであろう。ポイントのためにね。



熱尻(けつ)！ F-1物語(3)

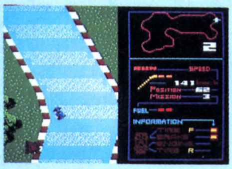


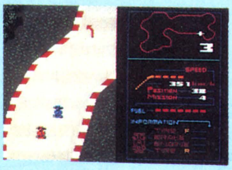
決勝だ。無理をしないように。彼は心の中でつぶやいた。ポーン。青ランプ。アクセル全開だ。16周目で孝夫は5位にいた。よし！とヘアピンでカんだとき、「うっ！」。しまった、持病の痔が再発した。くそっ、こんなときに、尻が、尻が熱いぜ！ 結果、彼は11位で終わった。しかし、彼は再挑戦する。痔を治して。

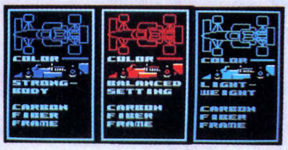
エグゾーストノイズがぽんぴろぴん

F-3000

F-3000というレースが、どういうものなのかは知らないが、とりあえずいえることは難しいってことだ。何が難しいってそりゃあんた、難しいんだよ。とにもかくにも、ここは強いボディーと燃費のいいエンジン。ここがポイントだ。それだけわかれば、あとはキミのウデしだい。

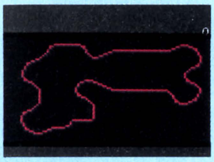






可もなく不可もなく。要はどれでも同じ。問題はレース自体にあるのだ。とにかくがんばって、コースを覚えてしまうのがよい。

➡くねくねとまぁ、よく曲がるコースだこと。車は速い、カーブは曲がりきれない。こんなところでブレーキが壊れたら大変だ。とにかくコースを頭にたたき込め。道を切り開くにはそれしかない。ポイントを見つけて、ねばり強い走りを見せてくれ。

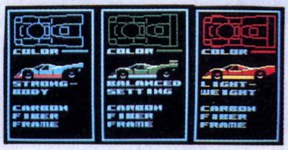


ENDURANCE

エンデュランスといっても、広島東洋カープのランスではない。これもれっきとしたレースなのだっ！　どちらかといえば、F-3000よりカーブもゆるくて楽だが、車線の数がひょこひょこ変わってうっとうしいのだ。何回かレースをすれば、それほど気にならなくなるが……。

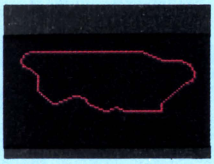






ちょこちょこハンドルを切らなきゃならないコースだから、バランスのよい真ん中のボディーなんかがおススメ。使ってあげてね。

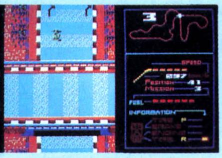
➡コース自体にはそれほど難はないが、車線の数がかわったり、車が妙にひょこひょこ動いて危ない。スピードだけを考えず、必要なときにはシフトダウンなりして確実な走りを心がけよう。それが一番いい。パーツ選びも考えてやった方がいいぞ。



F-1 RACE

レースをして上位に入ると、ポイントがもらえる。ポイントが高くなるにつれて、新しいコースで遊べるようになるのだ。このF-1全16コースを遊ぶには、かなりの成績を出さなくてはならない。しかもF-1レースには難コースが多く、パーツ選びが重要となってくる。これだけ遊べるようになった人なら、だいたいわかってると思うけどね。







全16コースもあるから、いちがいにはいえないが、ピットインしないためにはストロングなボディーをつかってみよう。きっと、いいと思う。うん。

ALL OF THE 18 COURSES OF F-1

BRAZIL



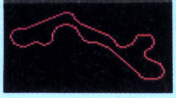
SAN MARINO



BELGIUM

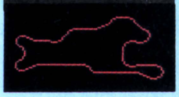


MONACO



⬅現実のF-1レースになぞらえての16コース。本物のコースを基にレイアウトされている。今年から組み入れられたJAPAN、日本の鈴鹿サーキットもちゃんと入っているところが、ニクイ。鈴鹿は、立体交差もあるし、ピットもちょっと狭いし問題があったのだが、ピットやコースに手が加えられて、新生鈴鹿として新たにF-1コースにまぜてもらったわけだ。なんとこれが。

U.S.A.



FRANCE



GREAT BRITAIN



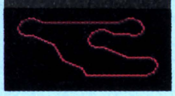
WEST GERMANY



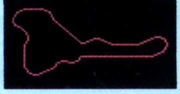
HUNGARY



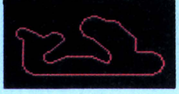
AUSTRIA



ITALY



PORTUGAL



SPAIN



MEXICO



JAPAN



AUSTRALIA



熱尻(けつ)！ F-1物語(4)

熱尻！　F-1物語のスペースを借りて、今月のプレゼントの告知です。今月は、グラディウス2を5本、そしてF-1スピリットを5本、プレゼント。『MSXパンピタンペレー通信』まで、どんどんご応募ください。住所は？　先月号でも見て調べてね。ちなみに、RETRO-MSXはお休みよ（産休のため（うそ™））。

夢の超パソコン
ログイン号mkIIは問うパソコンとは何だ？



近頃のパソコンは高性能なんだけど、どーも面白味に欠ける。もっとクセのあるヤツがあってもいいんじゃないか。パソコンってやつを、ちょっと考え直してみようじゃないか、というのが、この記事の意図なんですね。

1986年型ログイン号はその時すでに古かった

今の日本のパソコンは優等生。でもなんだか、トヨタマークIIフル装備みたいで、面白味に欠ける。スーパーカーとは言わないけど、せめてスポーツカーぐらいの、クセのあるパソコンがあってもいいんじゃないか、と提案したのが、ちょうど1年前の〝夢の超パソコン・ログイン号〟の記事だった。

そこで、みんなから夢の超パソコンとはどんなもんか、アイデア大募集をした。いやあ、正直言ってあんなに反響があるとは思わなかった。でも、残念だったのは、応募の大半がカタログの仕様表みたいに、数値の羅列だったことだ。数値的な性能は、黙っていても進歩するもの。下に、みんなの意見をまとめた1986年型ログイン号の仕様表を作ってみたが、見てもわかるとおり、これはX68000やPC-88VAとあまり変わらないものになっている。

だから言ったじゃないの。ああ、情けない。もちろん、私たちの真意をくんでくれた意見もあった。たとえば、長野県の宇都宮直彦くんは、もっとホビーに徹したマシンが欲しいという内容の長い手紙をくれた。宇都宮くんはもっとゲームを意識したマシンがあっていいんじゃないかと言っている。このままじゃ、今にファミコンに追い抜かれてしまうという危機感も抱いている。また、グラフィックやサウンドを充実させて、形も今の事務機器的なものをやめてステレオと同じコンポスタイルにする。そして、パソコンをAVシステムに組み入れるというのだ。

同じようなアイデアは多かった。そこで考えたのが、上のイラストのようなAV型の〝ログイン号mkII〟だ。今回は、このmkIIを肴に、いろいろと夢のパソコンについて考えてみたい。

'86年型ログイン号の仕様

CPUは68000か80286を使い、クロックは10メガヘルツ。グラフィックは640×400ドットで4096色同時発色。メモリは1メガバイトRAMが標準。漢字ROMはJIS第2水準標準装備。3.5インチ2HDディスクドライブ2基内蔵。サウンドはFM音源、8オクターブ、8重和音。MIDI対応。スーパーインポーズ機能搭載。モデム内蔵。マウス標準装備。ジョイスティックポートは4つで、オリジナルのOSを積む。これで月産1万台作れたとしたなら本体価格は20万円。悪くはないが、これでは今の優等生パソコンそのものじゃないか。ジョイスティックポートが4つあったとしても、これで何をするんだ？　誰かが4人プレイできるゲームを作ってくれるのを、じっと待つのかい？　なんか違うんだよなー。

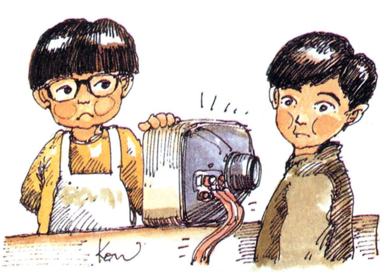
元パソコン設計者の告白 優等生パソコンの元凶

まずログイン号mkIIについて、説明しておこう。システムの中心は、現在の16ビットパソコンを、もっとゲーム用に強化したようなもの。これに、ユーザーがユニットを増設して、好みのシステムにチューンアップさせていくわけだ。

たとえば、音楽用にチューンしたければ、MIDI端子つきのシーケンサーユニットや、デジタルミキサー、鍵盤などを、必要に応じて増設していく。このように、細かく設定されたユニットの組み合わせで、自分だけの特別なシステムを作り上げることができるようになるというものだ。

コンポ形式の基本アイデアは、香川県の田中宏君のものを採用した。

さて、このマシンを見て、その筋の専門家はどう感じるだろうか。偶然通りかかった、なんとか7とかいうパソコンの開発スタッフだったY氏に感想を聞いてみることにした。

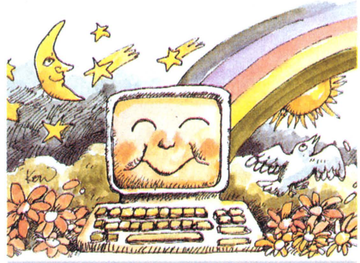

お客さんにパソコンの裏を見せるのは心苦しい、と美容院のM先生は涙ながらに訴える。

Y氏もコンポ形式には大賛成で、考え方としては正しいと言ってくれた。技術的にも製作は不可能ではないとのことだ。しかし、問題は商品となり得るかどうかだ。今の日本のパソコンが、あーゆー形をしているのには、ワケがあるのだ。

「昔は僕たち技術者が、自由に好きなマシンを作っていたんです。でも、パソコンが普及してユーザーが増えてくると、技術者よりも営業に権力が移って、営業サイドから見て〝売れる〞マシンに、デザインが決まるようになるんです。結局、あれもこれもと機能を豊富にするので、どこのメーカーのマシンも似かよったものになってしまうというわけなんですネ」とY氏。

営業サイドの意見とは、つまり私たちユーザーの声だと言える。私たちは、なんてワガママなんだ！

ヘタにユニットを細分化するより、初めから全部の機能を持つマシンを作っちゃったほうが安くできるかもしれないという声もある。コスト的にも、ひとつのマシンを作ったほうが安くなるのは確かだが、そのほうがソフトも作りやすい。自分だけのシステムにチューンできるとなると、あらゆる組み合わせを考えて、ソフトハウスはソフトを作らなければならなくなる。その作業は、手間ばかりかかって儲けのない、悪夢のようなものになるだろう。


わけがわからないからこそパソコン。そこに夢があるのだ！　とは言うものの……。

美容院の先生は パソコンに夢を見た

じゃあ、安くて売れるマシンって、どんなものだろう。すぐに思い浮かぶのは、ファミコンじゃないかな。それから、最近はワープロがグングン安くなって普及してきている。ふーむ、そうか。ハッキリと用途の定まったマシンに人気が集中するんだ。じゃあ、ログイン号も、ゲームログイン号とか、音楽ログイン号とか、専門機にしてしまったらどうだろうか？　すると、それに反対ののろしを上げる男が出た。ご近所の美容院の先生M氏だ。店と自宅の両方にパソコンを持ち、顧客管理などに役立てているM氏は、パソコンは仕事には「絶対に便利」なものと主張するひとり。

「仕事に使っていますが、パソコンの魅力って、それ以外にもゲームや通信ができるってことじゃないですか。僕も買ってすぐに、作曲のマネみたいなことをしましたよ。すぐにやめちゃいましたけど、パソコンっておもしろいなーって、とっても楽しい気分になりましたね」

ある時はゲームマシン、ある時は顧客管理マシン、あるときはグラフィックマシンという汎用性を忘れてしまっては、パソコンはパソコンでなくなってしまうというわけか。何でもできる……かもネ、というところが、私たちに夢を与えてくれるのかもしれない。

ところでパソコンって いったい何なのサ！

M氏はまた、今のパソコンのデザインに、大きな不満を抱いている。彼は店のカウンターにパソコンを置いているが、そうするとお客さんにパソコンのきたない裏側を見せることになって、とってもいやなのだそうだ。

こんな問題も解決しなければならない。いろいろと理想のマシンについて考えてみたが、ここでひとつ重要な問題が浮かびあがってくる。あーだこーだ言ってるけど、パソコンって何だ？　用途が限定されない不思議な機械パソコン。よーく考える必要があるな。

パソコンって何でしょう　作文募集

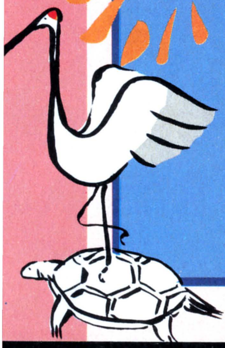
とゆーわけで、自分にとってパソコンとは何か、というタイトルで作文を募集します。現在のパソコンに対する不満や希望も書いてくれたら、なおうれしく思います。字数制限とか締め切りとかは特にナシ。またすぐに、〝夢の超パソコン〞の記事を作りたいと思います。その参考にさせてちょーだい。よろしく、おねがいします。

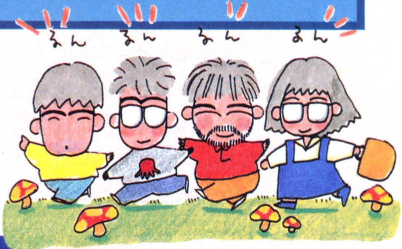
あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
パソコンとは何でしょう作文係

おめでた

第 11 回

ビデオゲーム倶楽部





ARCADE SIDE

よう!　お初にお目にかかるぜ。わしゃ怪獣ひでごんすや。元々T社社員だったので今回の取材では、元上司に、「なんやお前?　何しに来た?」などという質問を浴びせられてたいへんだったぞ!



STORY

前作『バブルボブル』で怪獣にされていたバブルンとボブルンは、みごと人間の姿に戻ることができました。そして、何故か改名までしてしまいました。バブルンはバビーに、ボブルンはボビーに。

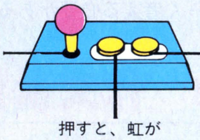
彼らは両親から虹の魔法を授かり、宝探しへレインボーアイランドへ出かけます。

そこで、バビーとボビーは意外な事実に出くわします……。



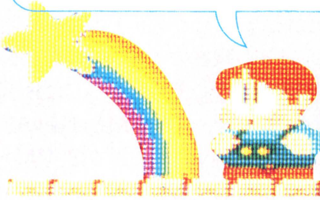
離れたT社で、怪獣ひでごんすが見たモノは!!

HOW TO PLAY



『レインボーアイランド』は『バブルボブル2』というのだが、ふたり同時プレイじゃないので、友情にひびが入ることなんてないぞ。思いっきりわがままな遊び方していいぞう。

ボ、ボクは、ボビーと言います。こんどは、人間になったので、タンブルピンプル、バムポップン!　ピンプルパンプルバムポップン!　なんて魔法で虹を出して宝探しに出かけました。オタッキーなの。



オマケ

ボビー入浴シーン

♪ばばんばばんばんはん、ばばんばばんばんばん、(は、びばのんのん)。宿題やったか?　風呂はいれ。



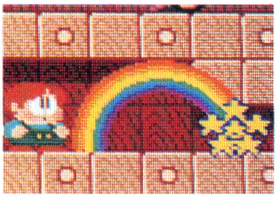
ウソ!

基本テクニック

金縛り



レインボーアタック



虹のぼり



基本テクニックの説明である。まずバビーの作った虹の中に敵を閉じ込めてしまうのが〝金縛り〟だ。敵を集めて一掃できたりするぞ。そして次は、〝レインボーアタック〟。単に敵を虹でやっつけるだけ。基本テクと言うより基本操作とも言えるかも知れない。最後に〝虹のぼり〟。虹を作った上にバビーが乗れてしまう。ジャンプせずにスッとレバーを入れるだけなの。

大爆発!!

➡星に触れると、大爆発を起こす。レッドは円形に、イエローは扇状に広がる。星に当たった敵は食べ物に……。





ワールド1のマップ



【応用テクニック】
連続虹のぼり!!



⬅でっ出たあー！　これぞ、超ド級大技炸裂！　〝虹のぼり〟を連続してやるから〝連続虹のぼりぃー〟（注・早口で読んでください）なんと安易、いや失礼、わかりやすくて結構ですね。



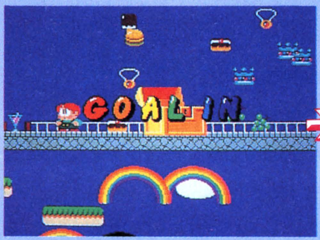


ダイヤをそろえて1UP



⬆ダイヤモンドを７つ揃えるとバビーが増える。虹の色の順番ってどうだっけ？

頂上で、ボスを倒して....







たべものがドッカーン スーパー食いしん坊だ

ゲゲゲッ！　また食べ物？　ゴールインや、ボスを倒したりする度に食べ物がこんなに出てきちゃ胃下垂になっちまう。これぞまさにスーパーな食いしん坊。

意外な事実とは？ 影の首領が君を待ちうけるっ！

200円を有意義に使おうではないかっ!!



アフターバーナー
AFTER BURNER
徹底攻略法だよん

ⓒSEGA,1987

酒を飲んだあとで遊んではいけないといわれる、セガ社の体感ゲームシリーズの第6弾、『アフターバーナー』。驚天動地のグラフィックスといい、ディストネーションギターのサウンドといい、もちろん例の〝2人乗り厳禁〞筐体といい、どれもが日本電子技術の象徴ともいえるもんだーな(な、長い!!)。で、これがまた(読者の皆様は御存知かと思うが)難しいんだよねー。200円がアッという間に吸い込まれちゃう。ムナシイ……。むなしいがおもしろい。そこで!! 当ビデ倶楽編集部で、その攻略法なんぞをまとめてみたのだ。これさえ読めばバッチリなのれーすっ!

POINT 1

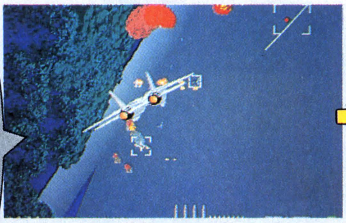
ミサイルよけなきゃしょーがない!

鉄則

ミサイルを発見したい、それとは逆方向へ回避せよ。また、高次ステージにおいてはミサイルの発射音を聞きわけ、画面を見て瞬時に回避行動をとるべし!!

敵の追撃誘導ミサイルをかわせっ!!『アフターバーナー』攻略のコツは、この一言に集約される。人のプレイを見ていればわかると思うのだが、ムナシイ顔して筐体から降りてくる人の95.39パーセントがミサイルにやられてアジャパーになっている。コツはただひとつ。ミサイルが見えたらすぐに、ミサイルとは逆方向に回避行動をとることだ。もちろんミサイルのパターンにより回避行動も変わってくるが、基本的にはまぁこんなもんだ。

ヘタッピーな例



⬆ウヒョー、はるかかなたからミサイル君が接近でい!! ローリング中だってぇのに、困ったなぁ……。とりあえず操縦桿を上へ。



⬆1発目はよけられたけれど、右上にいる2発目がこわい。ミサイルの煙にかくれていて今まで気がつかなかったんだよね。嫌だなぁ。

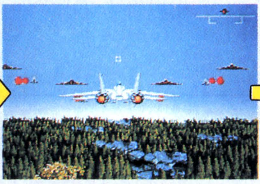


⬆あーあ、やっぱりやられちゃった。ダメなんだよなぁ、俺って。運動神経にぶいしさ。いーんだいいんだ、別に俺なんてさ……。

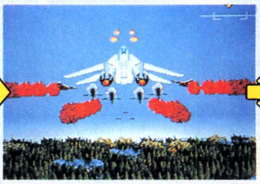
ウマッピーな例



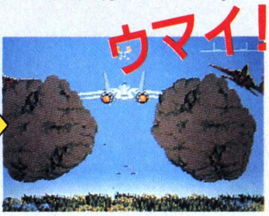
⬆ここらへんでうまい人のプレイを見せていただこう。ここはステージ12とかなり先の面だ。おあつらえむきに、編隊登場!!



⬆先のステージでは、かなりの至近距離からでもミサイルをブッ放してくる。ついでにスピードも速い。ここはどうする?



⬆上だ上!! 上に逃げるのだ!! 他のゲームと異なり、敵弾をひきつけてからよけるなんつーことをしていると、アジャパー。



⬆ほーれよけられた。ほとんど間一髪だったけれど、実際のプレイではこんなものがあたり前。2割3割4割引き感覚でい!!

そいでは、レッツゴーとまいろうかのう

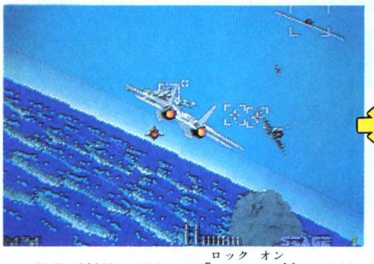


基本的な操作は知っていると思うので、いっさいをはぶいたままいざ戦場へ旅立つのだ!! おわり。おわりじゃねーよ、字数が余っちまったじゃねーか。どーすんだよ、おいこら!! あ、ぴったし!!

STAGE 1

ムズかしいとさんざ言われる『アフターバーナー』でも、さすがにステージ1は簡単である。なんつーても、敵の追撃誘導(ホーミング)ミサイルがよけてくれるのがうれしい。もちろん、こちらからつっこめばアジャパーできるけどね。ま、簡単なステージだからウォーミングアップのつもりで挑もうね。

ロックオンして撃墜せよっ!!

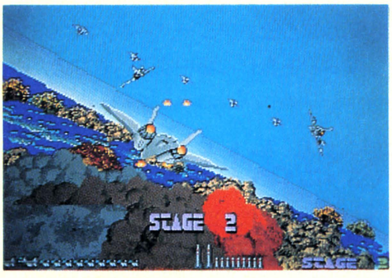


⬆照準が敵機と重なると「LOCK ON!!(ロック オン)」のかけ声が!! このときミサイル使えば百発百中。



⬆Fire(ファイアー)! ひとたび狙った獲物は決して逃がさないドーモーな野郎、それがミサイルだっ。

STAGE 2



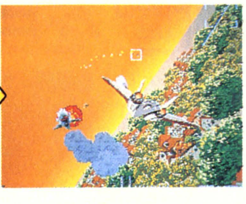
⬅敵の動きもすばらしいけど、たまにはスピーカーに耳をひっつけてBGMを聞いてほしい。レコードが出るくらいすばらしいのだ!!

やや敵の動きに鋭さが感じられるステージ2。目にも止まらぬ早さで攻撃してくるのだ。もっとも、うまい人の目には止まるよーで、しっかりホーミングミサイルをよけていたりする。いったいぜんたい、ゲーマーPROの目はどーゆー目なのだろうか?

軽くかわそう、カルーク



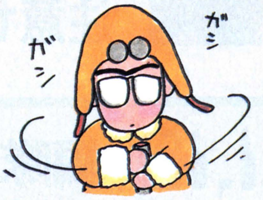
⬆ここらへんから、のべつまくなしにホーミングミサイルが飛んでくるのじゃ。こいつをかわさないと、どーにもならん。上達あるのみ!!



⬆やりぃん!! 鉄則どおりに右上へかわしたからよけられたのね。もちろん状況によって鉄則を応用しないと、先は見えないのだ。ウヒョヒョ。

POINT 2

ロックオンにはコツがある



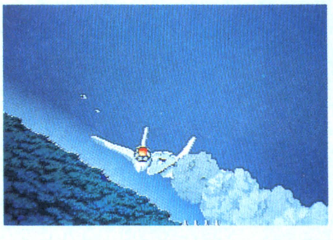
あわせようとすると、かえってあわないもの。ロックオンするのに最適な方法は、敵機付近で操縦桿をグルグル小きざみにまわすのだ。いとも簡単にロックするぞ。

REFUELING!!



3ステージ毎に、後方から現われる空中給油機によってミサイルの補給がなされる。ここでのテクは、いっさいない。ボーッとするなりなんなりしてちょ。

STAGE 3



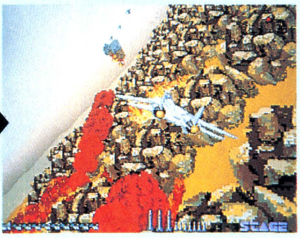
うかつにも敵ホーミングミサイルに撃突されちまったのさ。はっきり言って、ステージ3までは小手調べ。このあとからが本番マル秘ウヒョウヒョなのだ。気合入れい!!

STAGE 4 地を這うミサイルに注意!!

いよいよやってきましたステージ4。こーゆーゴツゴツした岩がころがっているステージには注意したい。なぜって、ミサイルが地を這ってくるからなのだ。岩の陰に隠れちまって、見えないんだよね。こういうシーンでは、極力画面上方で戦うようにしたいものだ。



➡うーむ、どうやらミサイル野郎が飛んできたらしい。でも見えないの。くすん……。



⬅うひょーっ、こんな近くまで接近していたとは知らなんだ。情けないったらねーや。

STAGE 7,8



⬅「注意せい!!」と英語で警告され、ふと画面を見ると敵機が後ろにいるじゃあーりませんか!! ワォ。

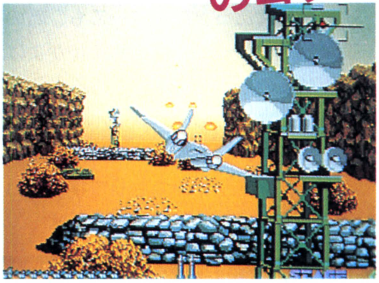


➡もちろん攻撃してくる。ただ相対速度が遅いから、よけることは十分可能なのだ。かわし続けろ!

とうとう本当のドッグファイトが始まる。犬と犬がおたがいの尻尾を噛みつきあうから、ドッグファイトなのだ。このステージから、敵機が後方より現われてありありの攻撃をしかけてくる。バルカン砲にホーミングミサイル。この嫌な奴を振り切るには、右や左にゆっさゆさ機体を揺することだ。これで大丈夫。

ビハインドに注意せよ!!

ボーナスステージのコツ!



ボーナスステージといっても敵が出てこないだけであって、岩壁や鉄塔に接触してしまうと、アジャパー(しつこい)。攻撃よりも操作に集中するべきなのだな。

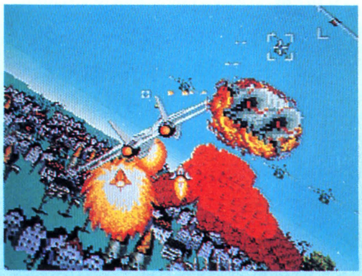
STAGE 11,13 編隊攻撃に注意せよ!!

仲良しるんるんの敵編隊。さすがにステージがふた桁ともなると、そのコンビネーションも目を見はちゃったりしてしょーがないところがあるのだ。奴らの武器は、スピード。画面に現われたかと思うやいなやミサイルを発射し、パッと消えちまう。この間約1秒。コツはただひとつ。狙わないことなのだ。





これで"MISSION COMPLETE"を目指せ!!



ここまでに、基本となる攻略法はのべたつもりだ。これさえ読めば全面クリアー間違いなし!! というわけではないが、ステージ10ぐらいは行けるようになるはずである。あとは応用と工夫と反射神経しだいだと思うので、頑張ってちょ。ところで、もうすぐ市場に『アフターバーナー』のNew Versionが出回るはず。こちらのほうも、今回の攻略法でなんとかなるハズだょーん!!



BMX TRIAL
ALEX KIDD

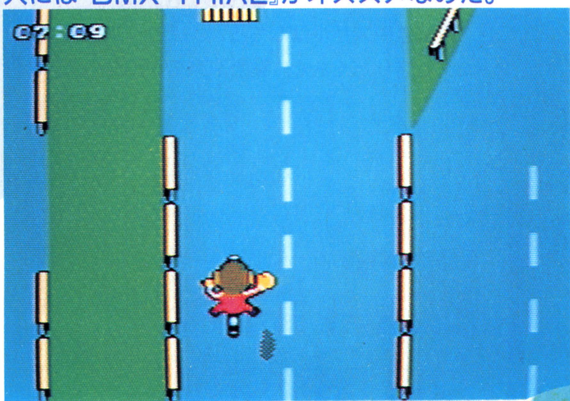
●セガ
5,500円
発売中

チャリンコレース、24時間耐久トライアル!!



秋だ。読書の秋、食欲の秋、太る秋でもある。太りたくない人は運動しよう。サイクリングなんか気持ちイイね。忙しくて運動できない人には『BMX TRIAL』がオススメなのだ。





キミたちは〝BMX″とゆースポーツを知っているかな？〝BMX″とは、バイスクルモトクロス。漢字で書くと、山林原野自転車走破競走。山あり谷ありの山野を自転車で走り回って競うスポーツなのだ。

で、おめでたいことに、この〝BMX″がゲームになった。おめでとーありがとーのBMX TRIALがセガより登場だ。

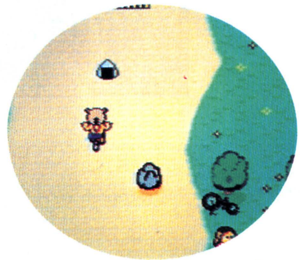
プレイヤーは敵の攻撃をかわしつつ、24時間以内に、ラダクシャン城へと向かう。全5面の各面には、それぞれいくつか出口があり、入る出口によって進む面が違う。つまり、迷路のよーなコースが舞台になる。迷路を解き敵をかわしてゴールをめざす。興奮の〝BMX″なのだ。



⬅コース途中には川がある。ジャンプ台を使って飛び越そう。



⬆道以外の所を走るとスピードが落ちる。ここも飛び越そう。



⬇オニギリを目の前にしてこけた。オニギリは生命力がアップするアイテムだ。



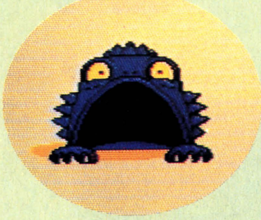
➡前を走るカッパ君は、地上ではトロイけど水上面になると強敵と化す。



⬅黄色の台に乗るとウイリーする。ウイリーすれば、敵を簡単に倒せるのだ。



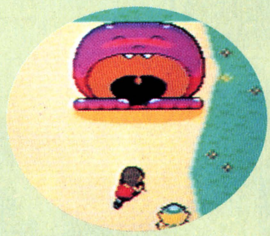
出口は悪夢のよーな顔をしているぞ!!



⬆サボテン砂漠の出口。トカゲのよーだ。入りたくない顔だね。

⬇ピラミッドリバーの出口だ。けっこーマヌケな顔をしている。





⬆ブラックウッドの森の出口。入ると消化されてしまいそう。

⬇サウス海の出口。どいつもこいつも出口とは思えない顔だ。



マークIII ラインアップ

●グレートバスケットボール(5,000円)　ドリブル、パス、そしてダンクショット!!　迫力のバスケットをマークIIIで!!
●どきどきペンギンランド(宇宙大冒険)(5,000円)　あの『どきどきペンギンランド』が50面のメガソフトになって登場!!
このほか、覇邪の封印、エイソアンシンドローム、SDI、アフターバーナー、など、期待の新作でいっぱいだぜ！

もーいくつ寝るとーお正月ー♪ 死ぬほど寝ないと正月は来ませんよ。てなわけで、今月は寝る間も惜しんで2本のRPGに挑戦してみなさい。



©ハドソン 10月26日発売 5,800円



昔あるところにRPGがあった!?

日本の童話、〝桃太郎〟がRPGで登場した。その名も『桃太郎伝説』。内容はといえば、知ってのとーりの桃太郎が鬼退治にくり出すとゆーものなのだ。

この『桃太郎伝説』、RPGの世界の面白さはもちろん、出てくるキャラクターもとてもかわいい。そして、ゲームを先へ進めるためのヒントを得る場面(いわゆる会話シーンだ)では、思いもよらないギャグに笑わせられたりもする。

謎解きやスリルはもちろん、それに加えて、ギャグも盛りだくさん。喜怒哀楽のRPGなのだ。



⬅おじいさんの手に注目。ゲーム進行中、こんな感じのギャグでいっぱい。笑っちゃうぜ。

ここからが始まりだ!!



➡画面のスミからスミまで、おざなりな所はない。楽しく充実している。



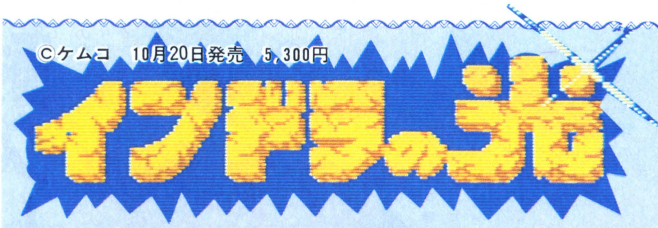
➡これが桃太郎の世界。桃太郎はもちろん桃色のやつ。おじぞうさんに、わらぶき屋根。日本的なマップだ。



町は日本調!!

⬅茶屋に宿屋に兵具屋などがある町。ギャグまじりの会話も楽しめるぞ!!

©ケムコ 10月20日発売 5,300円



パスワードなしの本格派RPG登場!!

遊んで楽しいRPG。でも、パスワードってやつはプレイヤーにとってイジワルな存在だよね。入力するのは面倒だし、まちがえると悲惨だし……。

ところが、この『インドラの光』は、パスワードなしでコンティニューできてしまうRPGなのだ。地下迷宮あり、ドラゴンありの本格RPGをパスワードなしで思い切り楽しめる一本だぞ。

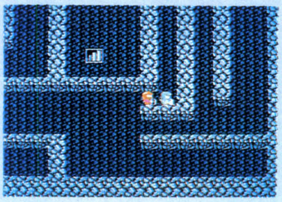




⬅礼拝堂でざんげをするとキャラクターのデータが記憶される。



➡橋のところにいる番兵がどーしても通してくれない。第一の難関だ。



⬅地下迷宮。モンスターウヨウヨだけど宝もたくさん隠されているのだ。



⬆こいつがいないとRPGをしてる気がしないとゆー人も。

⬅地下迷宮にひそむゼム。いろいろな魔法を使う奴だ。



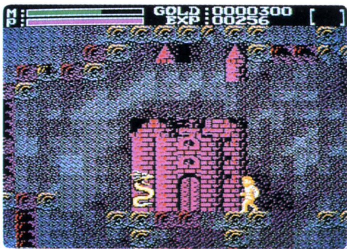
⬅平地で出現する敵。けっこうしぶとい奴だ。油断するな。

おすすめゲームだ!!

だんな、いい陽気でげすなっ!! 今日は、例のアレでやんす。見てっておくんなさいな、いいソフトがありますぜ。

ROM ファザナドゥ

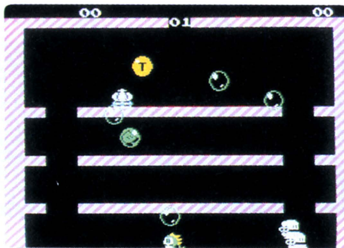
●ハドソン　11月末日発売　5,900円



⬆リアルできれいなグラフィック。そして漢字の採用。大容量の2メガのROMを使った本格的なRPG。画面が248面。70種類のアイテム。奥が深いRPG、秋の夜長にはピッタリだ。

DISK バブルボブル

●タイトー　10月30日発売　価格未定



⬆アワを出して、敵をとじこめて、それをこわす、と言えば『バブルボブル』。ゲーセン版がファミコンに移植されたのだ。単純に熱くなれるアーケードゲームを家でプレイできるぞ。

ROM 覇邪の封印

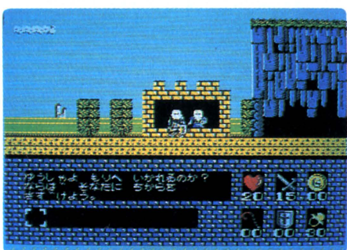
●アスキー　10月23日発売　5,800円



⬆パソコンゲーム『覇邪の封印』がファミコンに移植されたのだ。パソコンキッズの間で話題を呼んだRPG。ファミコン版は海とか砂漠のステージが追加されていて、より楽しめるぞ!!

ROM ロマンシア

●東京書籍　10月30日発売　5,300円



⬆パソコンから移植されたこのゲーム、ファミコン版には新しく冒険の森が加わった。アクション要素の強い冒険の森をクリアーしてから、RPGがスタートする。新趣向の本格RPGなのだ。

DISK トップルジップ

●ボーステック　10月9日発売　4,200円



⬆ファンタジックなシューティングゲームが、この『トップルジップ』。敵を振り切り、アイテム取って、ひたすら面をクリアーする。広がる大地を下に見て飛びつづける痛快アクション。

ROM ジャウスト

●ハル研究所　11月2日発売　3,900円



⬆5年ほど前のアタリのビデオゲームの移植版。プレイヤーはダチョウを操作(!?)して、敵のダチョウをやっつける、とゆーアクションゲーム。プレイするほど、味が出てくるゲームなのだ。

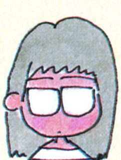
くらしに役立つ!!『ゲームの手帖』

『ゲームの手帖』を作るために、スタッフは日夜ゲーム機に向かう。ゲーム三昧も楽じゃない!?



TACO.X
定期と学生証と免許証に通行手形を落とした

難しさの真骨頂、『アフターバーナー』が新しく生まれ変わったので、コレおすすめ。ファミコンは『桃太郎伝説』だね、やはり。そのほかはとくにないので、中国ファンドにでも投資したいと思うのだ。



山口志乃
ジュリアン・コープに行きたかった……

なんだかRPGがいっぱい出て嬉しいなあ、と思いつつ卒論のかたわら『ウルティマ』に励む私。どちらかといえば『ウルティマ』の片手間に卒論、という気もしないでもない。『桃太郎伝説』にも期待大よ。



スタパ・サイトー
拡大コピーはいい。やはり縮小より拡大だ

ビデオゲームは『オペレーション・ウルフ』がいい。ファミコンなら『ファザナドゥ』と『桃太郎伝説』。徹夜でゲームをするのはもう古い。今は朝ゲームをする(アサゲー)が健康的でカッコイイのだよ。



怪獣ひでごんす
車が欲しいけど10年早いから自転車を買った

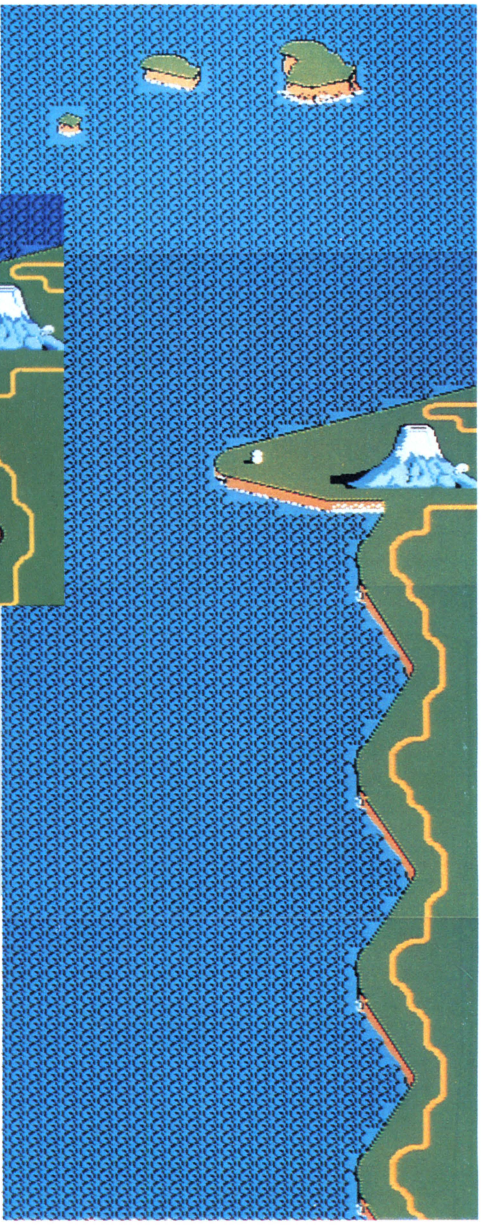
とりあえず無難なところで『アフターバーナー』、といっても簡単なタイプだぞ。とっつきやすいのがベリグーだ。で番外だがMSXの『フェアリーランドストーリー』をお勧めするのだ。

矢でも鉄砲でももってこい

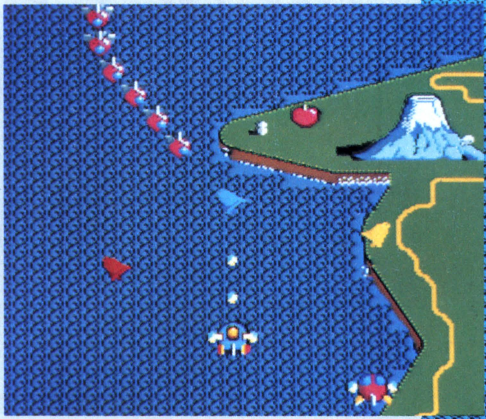
X68000通信

まいどおなじみX68000通信のお時間となりました。新作、移植の最新情報はもちろん、今月はSPSの『ツインビー』攻略法をドンと紹介してしまうのだ。知らない人もいると思うが、ツインビーは2人同時プレイが可能な、パワーアップシューティングだ。この記事をしっかり読んでプレイすれば、当然人々は君を尊敬し、やがてそれは愛にかわるであろう。

ツインビー



1面

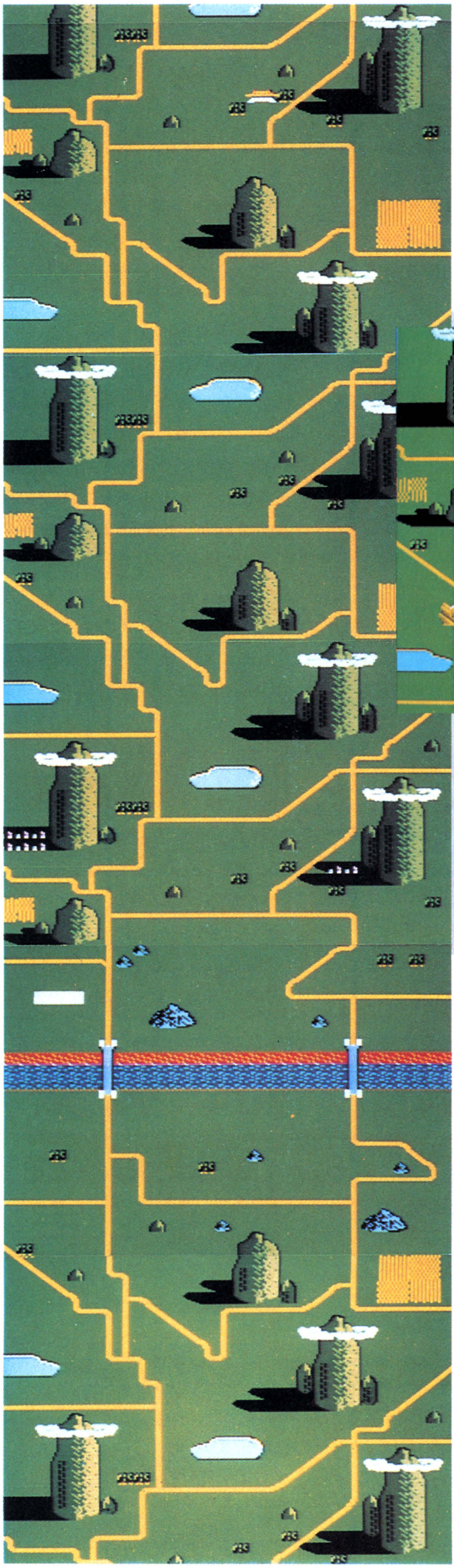


この面ははっきりいって楽勝でしょ。シューティングゲームが苦手な人も、敵キャラの動きをよく見てプレイすれば大丈夫。なんにもパワーアップしなくてもクリアーできると思う。ただし、先の面のことを考えれば、当然敵の攻撃がゆるやかなこの面でパワーアップしておくべきだろう。おおむねツインビーでは、「ハイスコアをねらうなら分身、先の面が見たいならバリア」というパワーアップがセオリーになっている。しかし、バリアを取ると敵の攻撃がはげしくなるので、かえってやられちゃったりもする。自分にあったパワーアップ法をさがそう。ただしこの面のボスキャラは、分身だと非常にラクね。

こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

1 でかくなる

ゲームセンター版ツインビーを見たことある人なら、わかるでしょう。あのゲームスタート時や、自機が変わる時など に、自機がグイングインと大きくなっていく気持ちよさを！ あのグイングインが再現されちゃっているのだ。

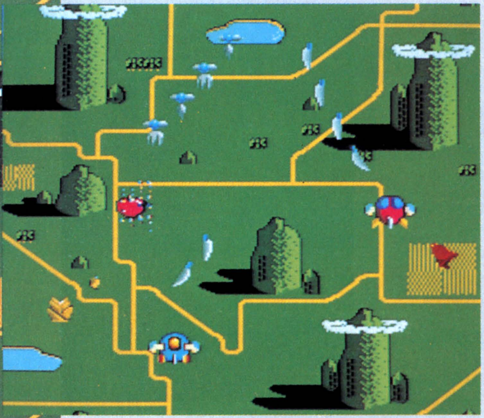


こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

2 分身の数が多い

ファミコン版とMSX版の分身は3体だったが、今度は4体。これであのゲームセンター版のような、がむしゃらな快感が得られるね。特にボスキャラをズバババッと一瞬で倒す気持ちよさ。あれができて、はじめてツインビーでしょ。

2面



1面の野菜もどきの敵キャラとはうってかわって、台所用品の敵キャラが猛威をふるうのだ。特に包丁、あれがイヤなんだなぁ。MSX版のグラフィックでも怖かったのに、今度はギラリとリアルで余計に怖い。あの鋭く切れこんでくる動きには、要注意だね。他の敵キャラの動きは、わりと単純で、オソルルに足りずだ。それと、この面の地上のタケノコには隠れキャラがいっぱいあるぞ。なるべく全部のタケノコを攻撃したい。だけどまあ、欲をだしすぎて自滅するのもバカだから、ホドホドに。ボスキャラは、逃げて連射、逃げて連射の基本をマスターすれば余裕だ。

こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

3 分身バリア?

分身とバリアを同時に取る！ この技はMSX版では可能だったけど、ファミコン版ではできなかった。X 68000版ではどうだろうか？ 実はまだはっきりとは決まってないんだけど、アーケード版と同じというから、期待していいかもね。

こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

4 雲が動く

これは地味な改良だ。ファミコン版とどこがちがうのか、気がつかない人も多いと思う。だけどこの雲がプックプックふくらんだり縮んだりするの好きなんだなぁ。なんかノンキなかんじでね。いやほんと地味な話題ですいません。

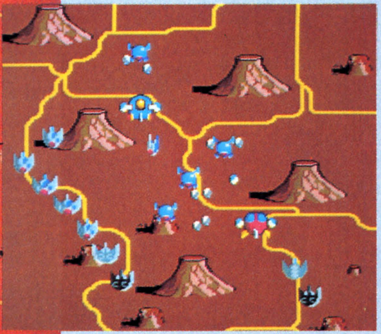


こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

5 暗くなる

暗くなるったって、なんのことかわかりませんね。実は、X68000版のツインビーでは、ボスキャラの出現直前になると、背景がスーッと暗くなるのだ。ボスキャラの撃つ弾が見やすくなって、ハ～ァ親切ってわけなのだった。

3面



エビやカニ、タコ、エイなどの海産物キャラにまじって、なぜかゾウがせめてくる謎の面なのだ。空中物の動きはかなりハード。だけどやられても、まだどうにか立ち直るチャンスはある。これから先の面を考えると、ここらで一回死んで、バリアを新しくしておくのもいいかもね。分身好きの人は、そのままがむしゃらに撃ちまくろう！　ベルの深追いには要注意でね。

こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

6 しゃべる

最近のコナミのアーケードゲームみたいに、ベラベラベラベラ、英語をしゃべりまくるってわけじゃないけど、とにかくしゃべる。今はしゃべるゲームがいーっぱいあるから新鮮さはないかもしれないけどさ、まぁ、いーじゃないの。

こんなにちがうぞ X68000版 10の特徴

7 バリアがハデ

ファミコン版が発売された時、このバリアの貧弱さはなんなんだー(！)と思ったもんだ。だってゲームセンター版は、ものすごくデカくて、しかもピカピカ光ってたりしたからなぁ。そのへんがしっかり再現されてて、いいぞ！

画面はこんなにちがう

左から順番にMSX版、ファミコン版、X68000版の写真なのだ。マシンの性能がちがうんだから、グラフィックがちがうのはあたりまえ。だけど、やっぱり美しいのはよい。高いだけはある。



こんなにちがうぞX68000版 10の特徴

8 手がひとつずつ

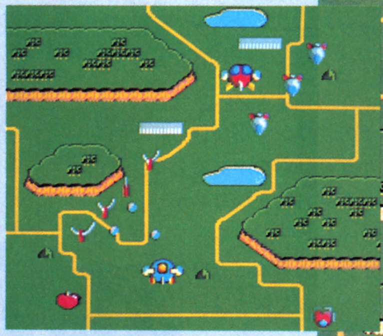
ツインビーの特徴のひとつとして、敵キャラの弾に1回だけ当たっても、地上攻撃ができなくなるだけでプレイを続けられる、というのがある。しかしそれはファミコン版。本当は爆弾投げる手が1本ずつとれるから、2発まで耐える。

こんなにちがうぞX68000版 10の特徴

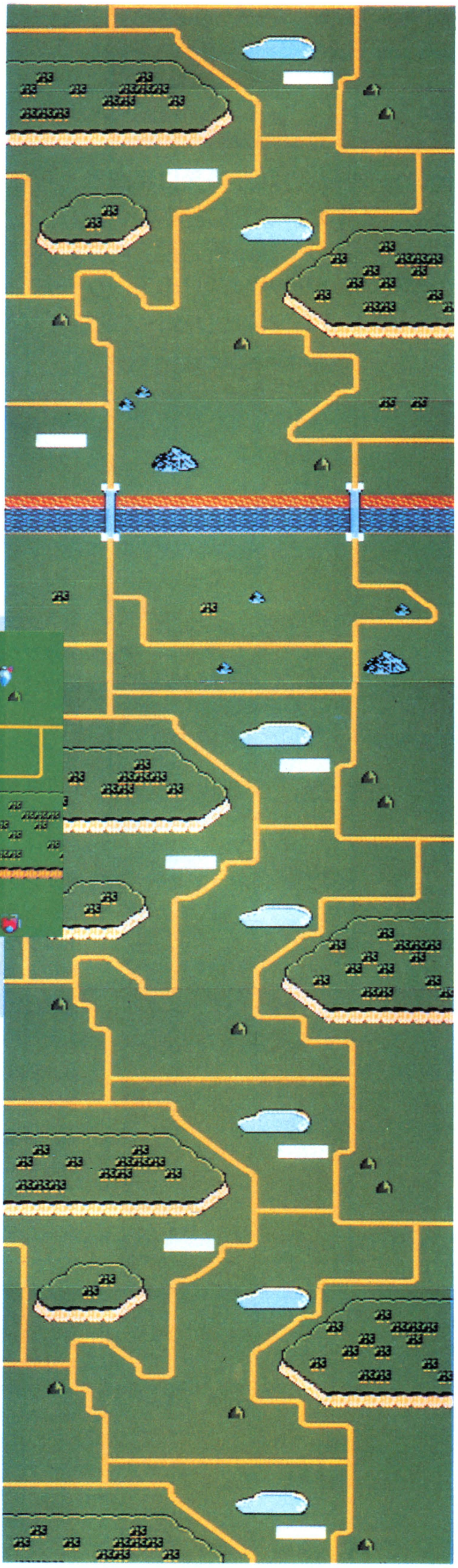
9 音がちがう

音のちがいは大きい。MSXやファミコンのなさけないPSGとちがって、FM音源とPCMサンプリングの大迫力音響だ。これを本体やモニターの小さいスピーカーで聞くのはもったいない。アンプと大きいスピーカーを用意しましょう。

4面の敵キャラは文房具。はさみ、スタンプ、ペン先、けっこう硬くて痛そうなものたちだ。この面の地上キャラは、弾の発射間隔が短い。画面にあらわれたら、すぐに壊すようにしたい。はっきりいってこの面は相当にムズカシイ。が、次に待ちかまえる最終面はもっとムズカシイ。死なずにクリアーするのは無理とあきらめ、この面のうちに自機を増やせるだけ増やしておこう。



4面



こんなにちがうぞX68000版 10の特徴

10 分身の地上攻撃

分身のダイゴミは、めったやたらと撃ちまくれることだ。自機＋分身4体からツイン砲を繰り出すと、10発同時発射ができるのだ。しかもこのツインビーの分身は、MSX版、ファミコン版とちがって、地上も撃てる。豪快だぜ！



やっぱちがうわ

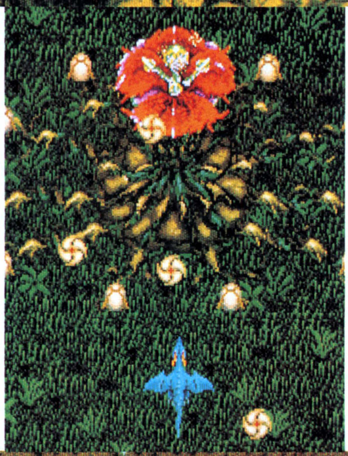


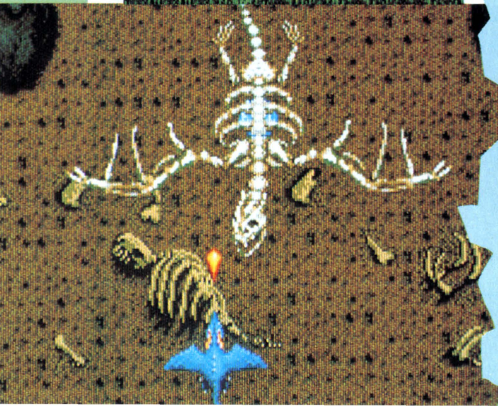
特報

他のソフトハウスが開発に手間どっている中で、すでに2本のゲームをリリースした電波新聞社。同社の次の作品は、現役バリバリのアーケードゲーム『ドラゴンスピリット』だ!!









※画面はアーケード版です。©㈱ナムコ

ドラゴンスピリットは縦スクロールのパワーアップシューティング。基本的には前のページで紹介したツインビーと同じタイプのゲームだ。ただそのオリジナルが作られた時期にかなりひらきがあるので、プレイした感じはかなりちがう。

ツインビーがパワーアップシューティングの基本に近い形だとすると、ドラゴンスピリットはグラフィック、サウンド、その他、最高にエスカレートしたゲームといえよう。例えば、拾えるアイテムの効用にしても、自機が増えるとか画面上の敵キャラが一掃できるだけではない。パワーダウンのアイテムや、マップが見られるアイテムなんてものまである。

地上では、火山は爆発するわツタはニョキニョキのびるわ、もうどこまでが背景で、どこまでが敵キャラ、という区別はなくなってしまっている。ボスキャラの動きもいやらしい。これはまさに〝今のソフト〟ってかんじだな。

このソフトの移植は、まだ始まったばかり。でも電波新聞社はゼビウスで、この手のゲームのノウハウがあるだろうし、けっこう早く出るかもね。楽しみ！

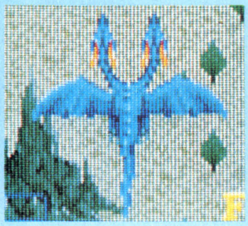


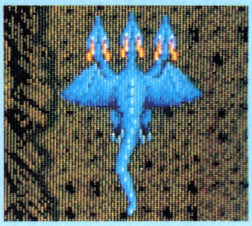
製作快調

首の進化

このゲームでいちばん驚いちゃうのは、アイテムで主人公の竜の首が2本3本と増えちゃうことだ。もう、なんでもありだね。好きだ。



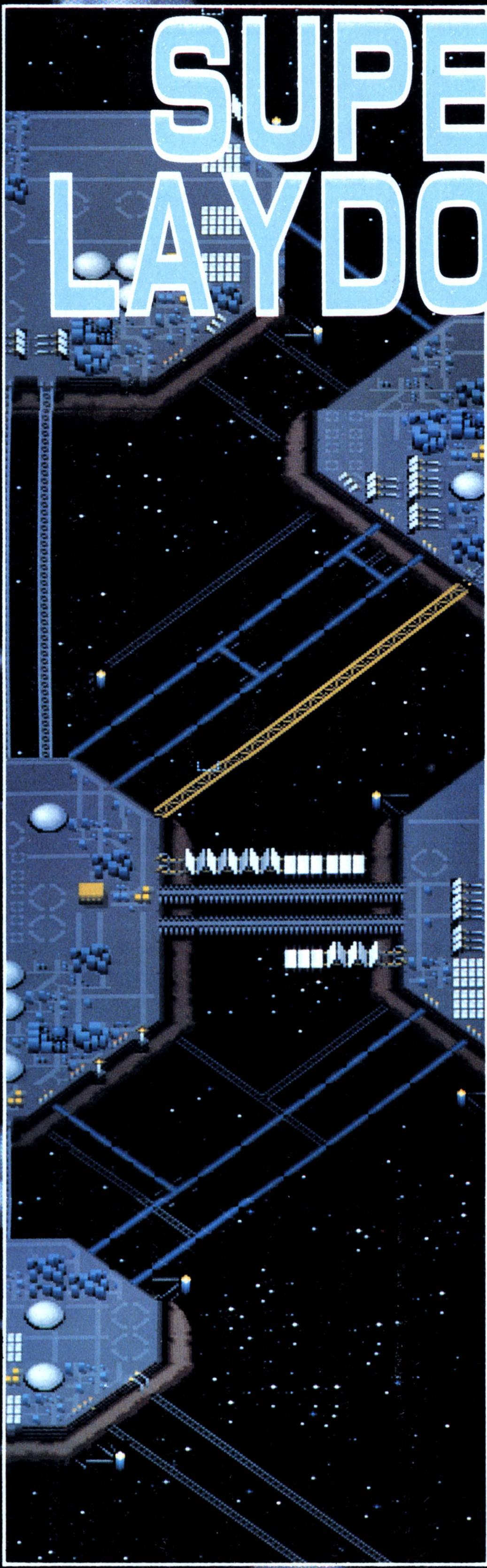


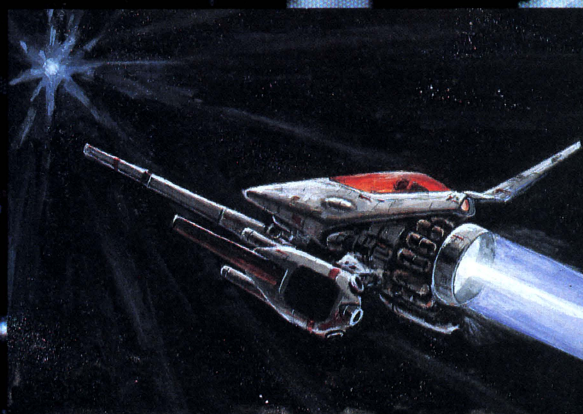


SUPER LAYDOCK

速報

先月紹介した『スーパーレイドック』の移植が、いよいよ本格的に始まった。いままでMSXなどでできなかったウップンが、このX68000上でどんなふうに爆発するか、見ものですぞ！





確か先月のこのコーナーでは、「スーパーレイドックの3D化か!?」なんて無茶苦茶なことまで書いたけど、実際はMSXと同じく縦スクロールのシューティングゲームのようだ。なんでも3Dというのは他のゲームの話だったらしい（その話はまた今度）。

内容のほうも、基本的にはMSX版と同じ。2人同時プレイで、次から次へとわき出てくる敵キャラをバシバシ撃ち落とせばよいというもの。ただ、ツインビーやドラゴンスピリットとちがって、パソコンゲームのソフトハウスがつくっただけあって、パソコン版ならではの工夫がみられる。

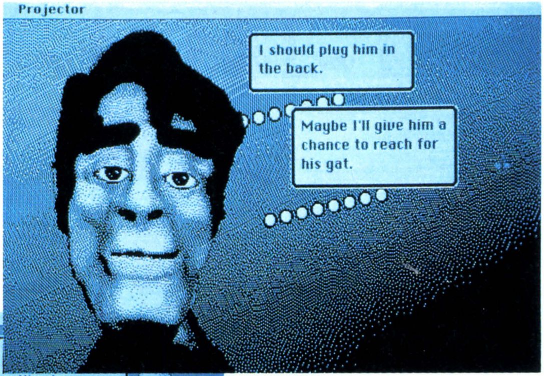
例えば、パワーアップした武器のセーブ機能。シューティングゲームでさえ、パソコンでやれば「続きはまた明日」できちゃう。それと武器の選択。これもじっくり時間をかけて、そのエリアの状態によって選ぶことができる。こういうのは、どんどんお客を回転させなきゃいけないアーケードゲームにはない発想だよね。つまりスーパーレイドックはパソコンゲームの立場から、パワーアップシューティングを考えた場合の、ひとつの結論というわけだ。ああこれも早くプレイしたい！

製作スタート

THE KING OF CHICAGO

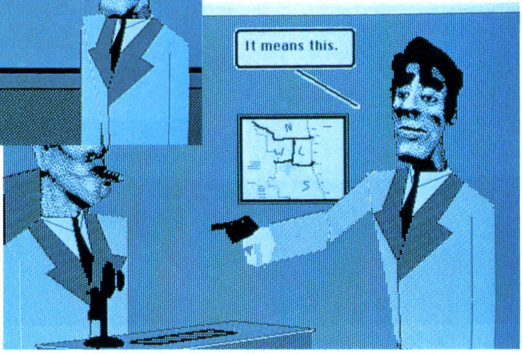
アメリカのマインドスケープ社のシネマウエアシリーズから、『キング・オブ・シカゴ』がボーステックの手によって移植される。シリーズの中では、あまりハデなほうではないが、一番シナリオがきちんとしているソフトだ。

内容のほうは、いってみればギャングアドベンチャー。主人公がシカゴの暗黒街のボスになっていく物語だ。ただし従来のアドベンチャーのように、コマンドを入力したりするのは一切なし。優柔不断の主人公の決断を助けてやるだけで、あとは勝手に進行していくアニメーションの物語を見ているだけ。かといって簡単かといったら、そうでもないのがシナリオの妙味だね。





⬅⬆⬇気持ちわるーいと評判のグラフィック。プレイしているとだんだん親近感がわいてくる。早くカラー版が見たい。



※画面はMacintosh版です

上海

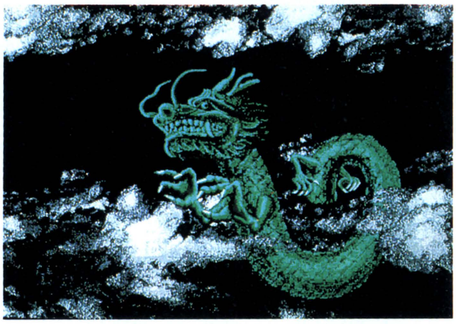
88VA版も発売され、ますます人気の上海。某社でX68000版もグングン移植が進んでいるが、まだ発表はひかえたいとのこと。できる時は急にできるから、突然発売されるかもしれませんね、なんてことも言ってたなあ。ぜひそうなってほしいものである。

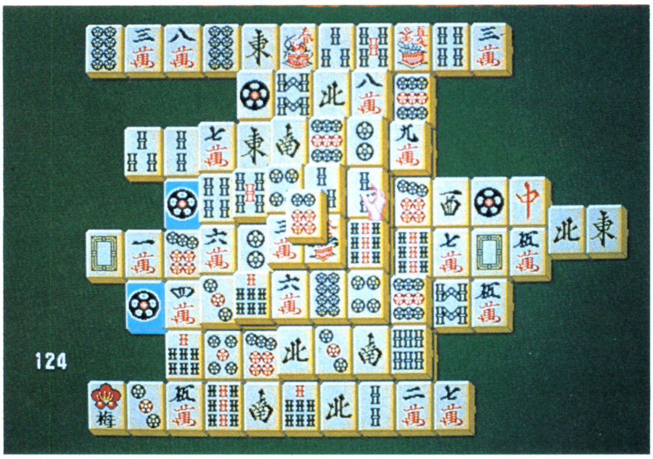
ゲームの内容のほうは変えようがないから、気になるのはグラフィック。元祖のマッキントッシュ版、98版、88VA版と、それぞれパイの立体感のだし方が違う。それとクリアーした時のドラゴン。これもみんな違う。X68000版ではどんな立体感のだし方で、どんなドラゴンが登場するのか、とても楽しみだ。できるなら、口だけ動いて火がチョロッとでるだけ、なんていうのじゃなくて、全身グニャグニャと動きまくるドラゴンが見たい。できますよね、そのくらい。きっとできるな。



⬆マック版のドラゴン。谷岡ヤスジ調だ。

⬇88VA版のドラゴン。首がデンスケ人形のように動く。





➡88VA版のフツーの画面。パイをつまむ指がヒワイだ。

未確認飛行情報

ハーイ、今月もやってまいりました。X 68000で発売されるという〝ウワサ〞のコーナーでございます。まったく世間の人は勝手なもので、昨日アーケードにデビューしたゲームが、もうX68000に移植されてるなんてウワサが、毎日のように耳に入ってまいります。その中から、できるだけ確かでホットな情報をあなたに！　良心のX68000通信がお届けします。しかし、ウワサは、あくまでウワサ。ソフトハウスをせっついたり、出ないといってログインをウソつきよばわりするのはナシね。

まず、『キング・オブ・シカゴ』に続く、シネマウエアシリーズの情報。ログインでは、このシリーズがひとつの会社から次々にリリースされるのかと思っていたんだけど、どうやらちがったようです。1本1本、別の会社からリリースされるみたいで、現在、某社で『ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン』の移植が進んでいるというウワサ。オリジナルがAMIGAで、おなじCPUだから、いい移植が期待できそう。

お次のウワサは国産アドベンチャーの『めぞん一刻』。これは某社が移植する決意を固めたそうだが、まだ具体的には動きだしていないみたい。88版とおなじ絵じゃ、ユーザーは納得しないだろうし、かといって原画から描き直すと、開発費用がかかりすぎる。そんなところで悩んでるらしいけど、大丈夫、大丈夫。いいものできたら、みんな買いますってば。なんて無責任なこと言ったりなんてして。

次はみなさまお待ちかねの『アウトラン』。だけどこれがあんまり進んでないみたいなんだな。移植するのは、やりだすと異常に速い某社なんだけど、他の仕事がまだ残っててアウトランには手がまわってないとか。もうすこしガマンして待っていなくちゃいけないようだ。せいぜいゲームセンターで予習しておこう。

『マンハッタンレクイエム』は先月お伝えしたとおり、順調に移植が進んでいる。画面もワイドになって、美しいグラフィックにはみがきがかかった。おそらく、この年末にはパソコンショップの店頭に並ぶんじゃないかな。

さてお次は、『T.D.F.』。ついに出た！　シミュレーションの移植だ。開発はもちろんデータウエスト。なんでも「イッキに移植する」そうで、これも年内発売が期待できそうだ。もちろんグラフィックその他、かなり手を入れているとか。期待大だね。



⬆AMIGA版ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン。長い名前だ。

⬇88版T.D.F.。このヘックスがどんなふうに変わるのか楽しみだ。



ザイン・ソフトの本格派RPG『魔神宮』は、当初、98版と同時発売の予定だったけど、やっぱりX 68000版は少し遅れるようだ。無理して98版と同時に出すより、いいもの作ってもらいたいですからね。これはしょーがない。

最後に、某社のゴルフシミュレーションのウワサをひとつ。発売は来年春以降になりそうだけど、かなり気合の入ったリアルなものらしい。開発期間の長さにやる気がでてるよね。

とまあ、これから年末にむけて、これらのソフトがスタンバイしているわけです。オリジナルのウワサもちらほらあるんだけど、「某社がすごいオリジナルゲームを開発中！」じゃ、なにがなんだかわからない。はっきりするまで、しばし待たれい！

タレコミ希望 ログイン編集部まで

電子アミューズメントの王様 NOLAN BUSHNELLがビデオゲームに帰ってくる!?



ビデオゲームマシンを発明し全世界に普及させた男、ノーラン・ブッシュネル。常に体当たりで新しい遊びを作り出す発明家（イノベーター）だ。その彼が1985年に設立した会社AXLON（アクスロン）は、まさに夢のおもちゃ屋さん。コンピュータ技術と遊びを自由に合体させて、ロボット動物やロボット軍隊を生み出している。そしてついに、彼はビデオゲームへの復帰を決意したのだ。

電子ゲームの革命児 TECHFORCE登場

1960年代初めから1970年代の初めにかけて、理工系大学の学生たちの間では、大型コンピュータでゲームを作って遊ぶことが流行していた。子供のころから機械好きで、遊園地で働いた経験を持つノーラン・ブッシュネル氏は、学生時代に夢中になったコンピュータゲームを、なんとか小さな箱につめてビデオゲームマシンを作ろうと考えたのだ。末の娘の部屋を作業場にするなど、家族の犠牲も払いながら、やっと完成させたのが『コンピュータ・スペース』という世界初のビデオゲームマシン。しかし、これは残念ながらスカをくらってしまった。そして、これにめげずに次に作ったのが『ポング』。あのなつかしいTVテニスの元祖だ。

カリフォルニアのあるバーにポングの試作機を置かせてもらったところ、それが大人気を呼び、たった2日間でコインの入りすぎによる、なんともおめでたい故障を起こしてしまったのは、あまりにも有名な話。

それからすぐ、ブッシュネル氏は自己資金500ドルでATARI社を設立。会社はグングン成長した。1978年、彼はもっと面白いものを求めてATARI社を離れた。その後、あれやこれや、いろいろなものに手を出しては、成功したり失敗したりを繰り返し、1985年に、今回紹介するAXLON社を設立したのだ。

最初にブッシュネル氏がAXLONで作ったのは、〝PetSter（ペットスター）〟というロボット動物たち。そして今、最も熱を入れているのが、〝TECHFORCE（テクフォース）〟というラジコンロボットゲーム・システムだ。

最高8台までのロボットを1台のコントローラーで操作でき、2台のコントローラーを使ってロボット同士で戦わせて遊ぶというものだ。光線銃で撃ち合ったり、サッカーのようなボールゲームをさせたりと、遊びの幅は広い。それだけではない。ブッシュネル氏は、このシステムとテレビのアニメ番組とを連動させるという構想を抱いている。

彼は、あるテレビ局と協力して〝テクフォース〟というアニメ番組を今年中にスタートさせる予定だった。その



⬅ロボットが大好きというブッシュネル氏は、かわいらしいぬいぐるみを着せることで、女の子にも愛されるロボットを完成させた。これは、〝Pet Ster〟シリーズのペンギン君。本物の動物のように気まぐれで、あまったれなのだ。

番組と、おもちゃのTECHFORCEが連動するというのだが、はたしてどのようなことになるのか。まず、この話から伺ってみた。

「番組の内容は、悪い宇宙人と、平和を守るいい人間との戦いをテーマにしたアニメです。物語が始まる前に、セットアップAとかBとか指示があるので、マニュアルを見てそのとおりに、テレビの前にロボットたちを並べます。物語が進んで、いよいよ戦闘という場面になると、テレビからの音声信号によって悪者側のロボットが活動を始めます。そして、こっちはいい者ロボットを操って悪者ロボットを攻撃するのです。アニメでテレビに映し出される戦闘シーンは、全戦闘の一部という設定になっています。そして、テレビの前では別の局地戦が展開されるという感じになるのです。わかっていただけましたか?」

自分も一地域の防衛司令官となって宇宙の平和を守るってことか。

「テレビの中の正義の味方と自分とが協力して平和を守るのです。もうボンヤリとテレビを見る時代は終わりです」

とってもエキサイティングなアイデアだ。しかし、今のアメリカはアニメ番組とおもちゃメーカーのタイアップの花ざかり。アニメのキャラクターのおもちゃ化やおもちゃのアニメ化が盛んで、おもちゃ会社がスポンサーになっている番組など、番組なのか宣伝なのかわからないという状態。これに、消費者団体のお母さんたちが、キーキーと怒りまくっているのだ。

「TECHFORCEを持っていなければ見ても面白くないような番組にしないよう、私たちは大変慎重に番組を作りました。それでもテレビ局は、心配だといって今年の放送をキャンセルしてきたのです。でも、TECHFORCEがたくさん売れれば、テレビ局も考えを変えるでしょう。来年こそ、実現しますよ。また、私たちはビデオやコンピュータゲームとの連動も研究しています。それを考えて、コントローラーにはちゃんとRS-232Cポートも付けたんです。むしろ、テレビアニメとの連動よりも、ビデオやコンピュータゲームとの組み合わせのほうが大切だと、私は考えています」



⬆遊びについて熱っぽく語るブッシュネル氏。子供のように元気なのだ。

テレビ画面の中と外との境界をなくすTECHFORCEはパソコンユーザーにとっては夢のゲームシステムだ。こりゃあ世紀の大発明といってもいい。それを、ほかの金儲け主義のアニメ番組といっしょにされたんじゃ、くやしくて夜も眠れない。アメリカがダメなら、日本でやっちゃ、どうですか。

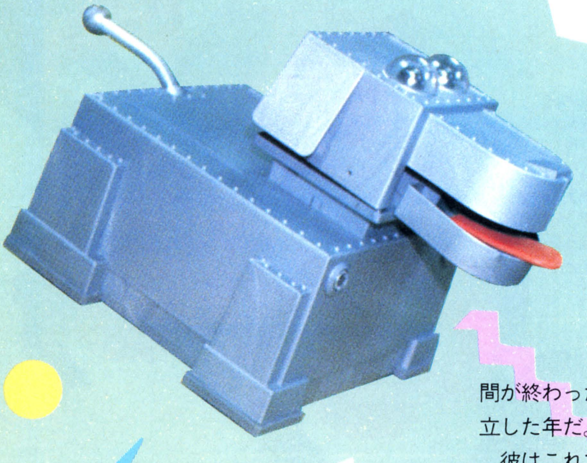
「実は、今年の夏に日本で開催された"夢工場"にTECHFORCEを出展する予定だったんですが、アメリカでテレビのほうがダメになってしまったんで、とりやめたんです。フジサンケイは大変に気に入ってくれたみたいだったんですけどね……。今年のクリスマスには、アキハバラの店頭に、本体セットが並んでいるようにしたいと思っています。ちゃんと日本の家庭で遊んでもらうことも考えて、タタミの上での作動チェックもしてありますからね。2タタミウォーでも4タタミウォーでも大丈夫です」

さすがに日本びいきのブッシュネル氏だ。狭い日本のタタミ部屋でも遊べるようにしてくれたとは、なんともウレシイかぎり。

ビデオゲームのラジコン版ともいうべきTECHFORCE。まさに夢のシステムだが、コントローラー2台、ロボット4台の基本セットが250ドルと、かなり高価なおもちゃなのだ。爆発的にヒットするかどうかは難しいところ。しかしブッシュネル氏は、これはこの形のおもちゃのパイオニア的存在であって、これに続いてさらに優れたTECHFORCE型ゲームが登場することを期待しているのだ。大物は考え方が違う。



➡これが"TECHFORCE"のロボットたち。身長は20センチメートル弱と、さほど大きくない。それでいてパワフルで、機敏に動きまわる。数台のロボットが、いっせいに動きだして戦う光景は、おもちゃといえども実に壮観で迫力がある。



⬅こちらはAXLONの最新鋭ロボット犬"ROBO-PUP"。勝手気ままに遊びまわっているかと思うと、人のあとをついて歩いたり、また、何千語もの言葉を知っていて、ペラペラとよくしゃべるのだ。犬のくせに冗談を言って、ひとを笑わせたりもする。

ビデオゲーム救済に神様が帰ってくる!

ブッシュネル氏はATARIを離れてからAXLONを作るまで、パソコンやビデオゲームに関する仕事はしていない。実は、ATARIを完全に売り渡すときに、むこう7年間はATARIに対抗するような会社は作りません、という契約を結んでいたのだ。そしてその約束の7年間が終わったのが1985年。AXLONを設立した年だ。

彼はこれで、晴れてビデオゲームに復帰できるわけだが、その辺のところはどうなのか、聞いてみた。

「パソコンゲームやビデオゲームは、たぶん私たちがこれから一生付き合っていく、最も大きな娯楽のひとつでしょう。しかし、今のゲームソフトは、ぜんぜんダメですね。昔からちっとも進歩していない。みんなもっと頑張って新しいアイデアを出さなければ、1983年の時のホームビデオゲームのドン底時代を再び経験することになりますよ。もっとイノベーション。もっと違う発明をしなくっちゃ。今のゲームはどれも、ただ走って撃って走って撃って走って撃って撃って走って走って飛んで走って撃って飛んで撃って走って……。これだけでしょ?」

日本では『アウトラン』や『アフターバーナー』みたいに激しく座席が動く体感型のビデオゲームが流行ってるけど、ビデオゲームの生みの親としては、これをどう感じているのだろうか。



➡AXLONの最初の製品となった元祖Pet Ster。本物のネコのように、部屋の中を歩きまわったり、ミーミーと鳴いたりする。手をたたいていろいろな命令をすることもできる。すでにアメリカでは、大変な人気者となっている。

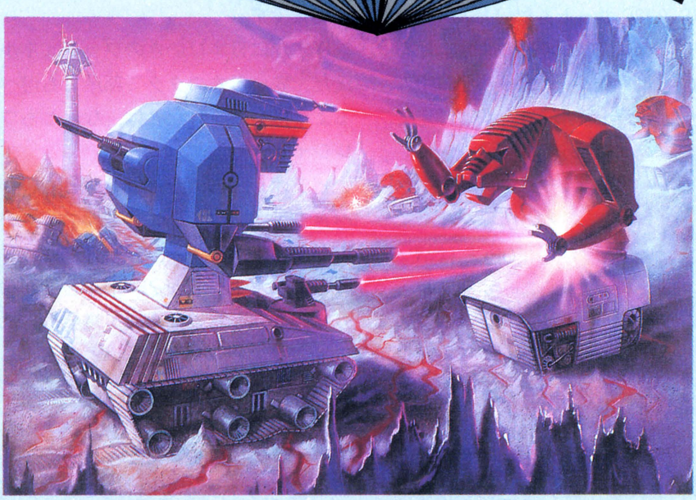
これがラジコンゲーム TECHFORCE だ

ラジコンで最高8台までのロボットを操り、光線銃で撃ち合いをさせたり、サッカーのようなボールゲームをプレイさせたりできるゲームシステム"TECHFORCE"。

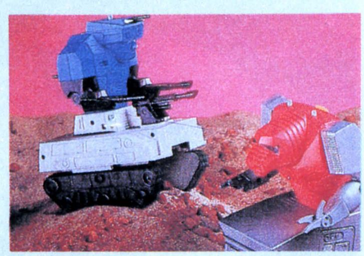
今までにあってもよさそうでいて、なかったゲームだ。

基本セットを買うと、中には2台のコントローラーと、4台のロボット、それにボールゲーム用のボールとゴールなどが入っている。ロボットは、ユニットの上に赤か青のボディーを載せることで組分けすることができるようになっている。

ロボットの操作は、手動と自動の2通りある。手動の場合は、ちょうどビデオゲー



⬅TECHFORCEのイメージイラスト。ビデオゲームと違うのは、本物のロボット同士が目の前で戦うということだ。



⬆それぞれのロボットには光線銃とセンサーが内蔵されている。ピッピッと音も出るのだ。

Big Wave from U.S.A.



「コストがかかりすぎるね。それに、仕掛けが大がかりすぎて、家庭には入り込めない。本当に社会にインパクトを与えるには、もっとコンパクトで安価なものじゃないとダメです。そういう体感的なものを、映像と音でトリックしなくちゃダメなんです」

と言って彼はウインクをしてみせた。ややっ、何か意味ありげだぞ。

「もうすぐ、ビデオゲームに戻りますよ。今まで誰も考えたことのなかったアイデアでね。私は、〝すごいね〟とか、〝いいんじゃない〟なんて言われるようなゲームは作りません。〝ドヒャー！〟とか〝ウソだろー！〟と言わせるようなものだけを作るつもりです。これは、パソコン用のソフトです。来年の今ごろ、きっと私が話したことの意味がわかってもらえると思いますよ」

やっぱり、そうだったのか。どんなゲームを作るのかは、今のところ極秘。わかっているのは、映像と音で体感的な印象を与えるということだけ。

「世の中には、金儲けのためにビジネスをする人と、発明（イノベート）のためにビジネスをする人がいますが、私は発明するほうの人間です」

と彼は語っていた。また、

「どんなアイデアも現実のものにならなければ意味がない。発明とは、アイデアを現実の形にクリエイトすること」

とも言っていた。さて、来年には、どんな発明を見せてくれるのだろうか。ビデオゲームの創造主が、再びゲームの世界に戻る日、1988年のＸデーを、厳粛な気持ちで待ちましょう。



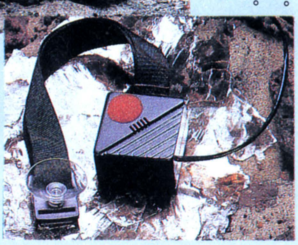
➡話しかけると、話した言葉をまねて〝熊語〟で答えるおしゃべりくまちゃん〝A.G.BABY〟。熊語といっても、人の言葉のイントネーションをまねて、プーピーとおうむ返しに声を出すだけだが、これが実に愛らしい。



⬅これがロボットの中身。ボディーは自由につけ換えが可能なのだ。



➡コントローラー。パソコンとラジコンのプロポを合わせたようなものだ。



➡テレビから送られる音声信号をコントローラーに伝えるための受信機。

ムのキャラクターを動かすのと同じように、コントローラのキーを操作する。ロボットは、前進、後退、左右回転、光線銃の発射の５通りの動作ができ、ジョイスティックによる操縦も可能になっている。

自動の場合は、あらかじめコントローラーに記憶されている行動パターンを使うこともでき、また自分でプログラムすることもできる。８台対８台で戦う場合などは、かなり作戦を練って、大半のロボットをプログラムで動かすようにしなければならないだろう。

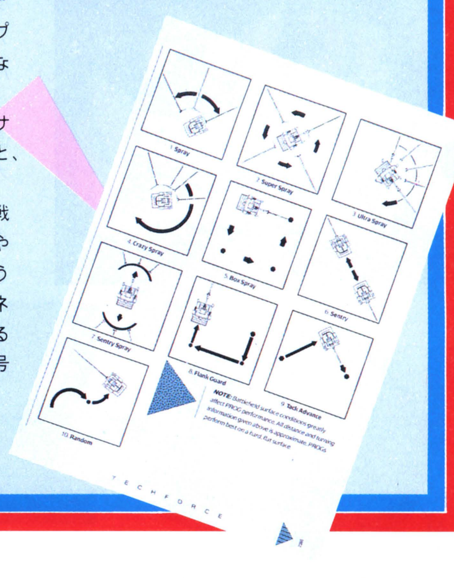
それぞれのロボットは、光線銃とセンサーを１基ずつ備えている。敵に撃たれると、ロボットは10秒間、動けなくなる。

TECHFORCEは、２人でロボット軍団を戦わせて遊ぶほかに、テレビのアニメ番組やビデオと連動させて遊ぶこともできるように作られている。詳しいことはブッシュネル氏のインタビューの中で述べられているが、基本セットには、そのための音声信号受信機も入っているのだ。

すでにアメリカの有名デパートなどで、少しずつ販売されているが、１セット250ドルの高価なおもちゃをどう売るかが、大変に難しい問題だと関係者は言っていた。

テレビアニメとの連動も、それには大切な作戦だが、TECHFORCEを使った別のゲームシステムを、他のメーカーが考えて発展させていってくれることも望んでいる。

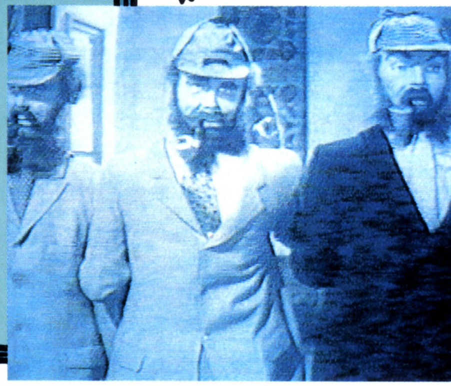
TECHFORCEは、ラジコンゲームという新しい遊びの、ごく基本的なパーツなのだ。



VCR GAME THEATER

こんなのあり？ ビデオでゲームしちゃうのだ！

テレビをゲームのモニターにしか使ってない人、そりゃーもったいないお話。かの国、亜米利加にはこ〜んなビデオがあったのだ。テレビを見ながらみんなでワイワイ。おまけにゲラゲラでワキアイアイ。なんてシアワセなんだろー、ウン。



3ばか大将



トートツに、ビデオでゲームしちゃうのだ、といわれたってピンとこないと思う。まずは説明しよう。

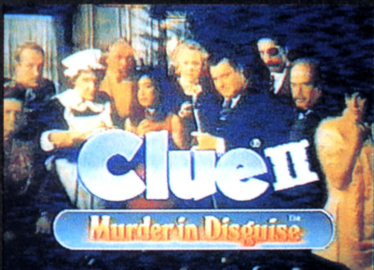
ゲームによっていろいろやり方はあるけど、基本的にはビデオの画面を見ながらその指示に従って、カードを使って遊ぶわけ。パソコンやファミコンと違うのは、多人数で遊べる点。

早い話、ボードゲームやトランプゲームをビデオの助けを得てプレイする、とまぁこういう仕組みになってる。これを総称してVCRゲームと呼んでるんだけど、このVCRゲームが、なんと海の向こうのアメリカでは、大流行のキザシが濃厚、てんだからこりゃあほっとくという手はないと思うのだ。

で、まずは3ばか大将なるVCRゲームをご紹介。ヘェー、3ばかねェ、なつかしーな。と思った人、はっきしいって30歳前後でしょう？　日本では、1963年にTVで放映されてた、ハチャメチャドタバタコメディーのことで、3人のバカがバカなことする爆笑番組。



クルーII



で､お次はクルーIIだ｡クルーというボードゲームは知ってるかな。コレ、アメリカやイギリスでは大受け、なんたって映画にまでなっちゃったもんね(邦題が『殺人ゲームへの招待』。3つの違う結末が話題で、CIC・ビクタービデオから発売されている)。

このクルーIIはクルーのII、あたりまえだけどクルーの続編だ。といっても別に話が続くわけじゃないから、まぁ新しいパターンというわけ。

こちらはボードゲームのボードの代わりにビデオを使うゲームで、10人の登場人物のうち、誰が犯人で凶器は何で、どこが殺人現場かを推理する。



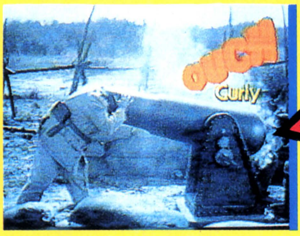
















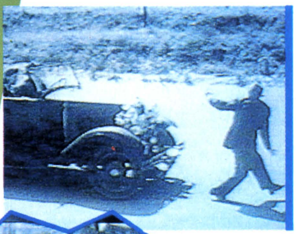
主人公はモー、ラリー、カーリーの3人のバカ。バカだから何をやってもバカ。そのくせ3人とも自分のせいとは思ってないから、ますますバカ騒ぎになる。で、タタキあいになったりパイ投げになったり、とハチャメチャ。ちょいと下品なギャグが、当時は大受けだった。

ゲームは、〝痛い！〞カードなどを画面にあわせて取ったり取られたりして、同じカードを集める。つまり、画面でモーが、〝痛い！〞とさけんだら、モー役の人に〝痛い！〞カードをあげるわけ。

ゲームもカードが飛び交っておもしろいけど、それよりなにより、3ばかのビデオが理屈抜きで楽しめる。単にカードだけで遊ぶより、なんかテクノロジーっぽくて、ミョーにゆかいなゲームなのだ。

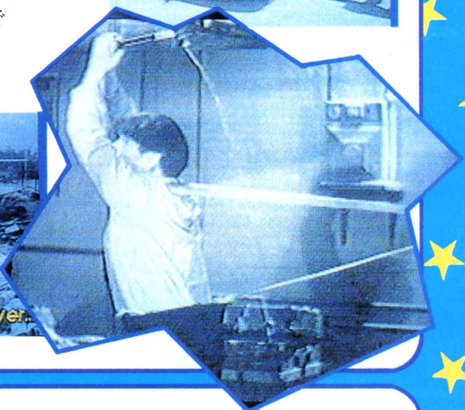


➡こんなゲームは他にないぞ！が売り文句だ。









これがおかしいのなんの、犯人当てなんてどーでもよくなるほど、おもしろい。俳優がまるで映画のように演技してくれて、それをよ〜く見たうえにカードを使って犯人を捜すんだけど、みんな演技がわかりやすいのだ。つまり、みなさん凶器のピストルやロープやキャンドルスティックやナイフを、どこに行っても、何をしてても持ってるんだよね。食事するときも凶器持参、なごやか〜に人と話をしていても凶器持参。いやー、なかなか異様ですぞ。

このクルーIIなんか、ボードでやるよりわかりやすくって楽しい。前の3ばかも、普通にトランプするより騒々しくっておもしろい。アメリカ人の国民性なのかもしれないが、ひとりで遊ぶよりは多人数、多人数で遊ぶならより騒がしく、ていうポリシー(ちょっとエラソーかな)が、こういうVCRゲームが流行するっていう原因なんだろう。

日本人だって、バカ騒ぎが嫌いなわけじゃあないから、ビデオを使ったゲームだってあってもいいと思うんだけど……。まずドリフターズがいいナ。

⬇18ケースの殺人を収録、だから18回遊べる。







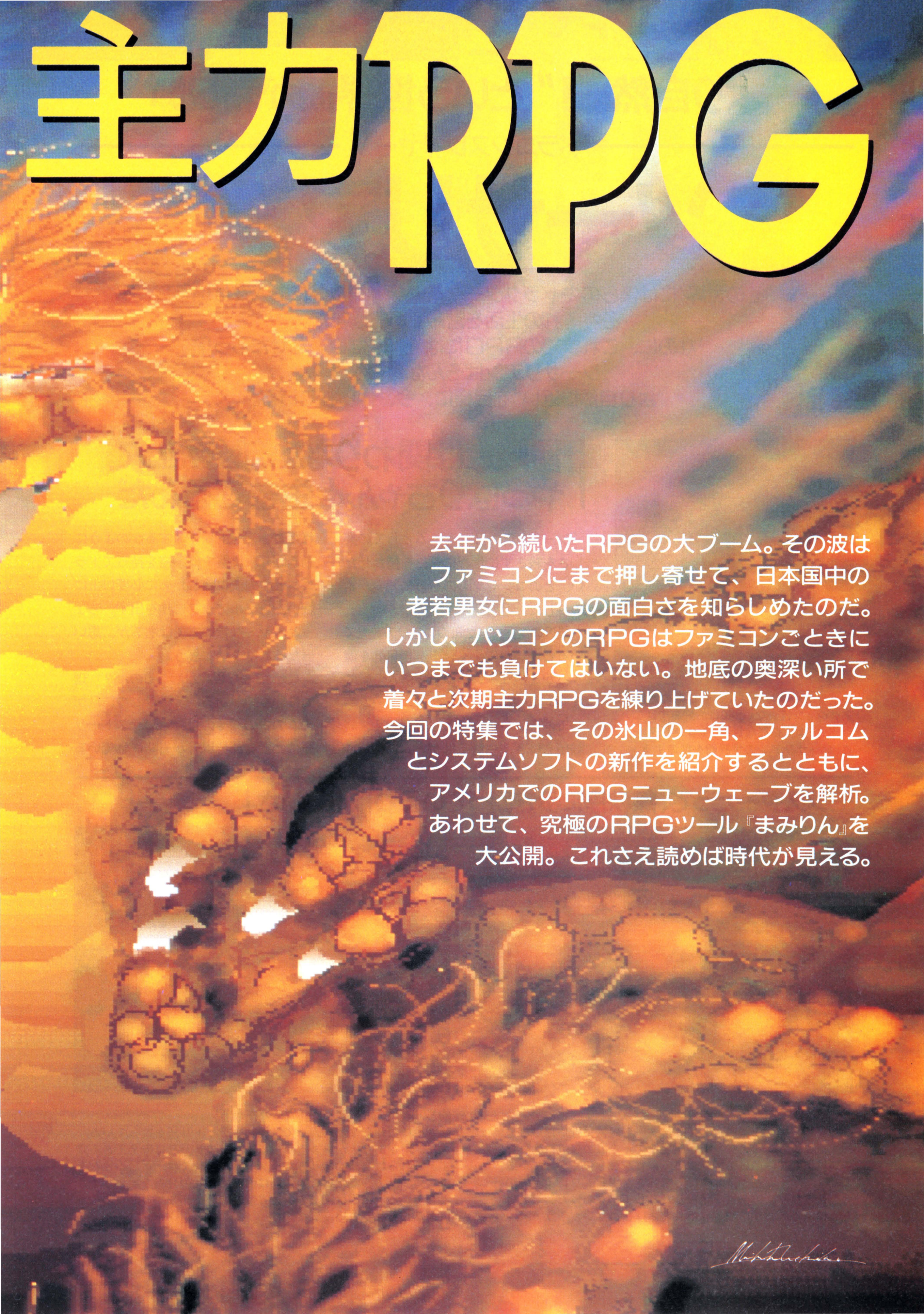


●特集——次期



Z'S STAFF PRO-68Kにて製作(協力:ツァイト)

主力RPG



去年から続いたRPGの大ブーム。その波は
ファミコンにまで押し寄せて、日本国中の
老若男女にRPGの面白さを知らしめたのだ。
しかし、パソコンのRPGはファミコンごときに
いつまでも負けてはいない。地底の奥深い所で
着々と次期主力RPGを練り上げていたのだった。
今回の特集では、その氷山の一角、ファルコム
とシステムソフトの新作を紹介するとともに、
アメリカでのRPGニューウェーブを解析。
あわせて、究極のRPGツール『まみりん』を
大公開。これさえ読めば時代が見える。

“より自然に！”という世界観が新しい

ドラゴンスレイヤーV

ソーサリアン

“その世界”には僕らのキャラクター、パーティー以外にも人々はいるし、
それぞれの生活を営んでいるはずだ。
なのに、これまでのRPGにはそれがない。なぜだろう？
ソーサリアンはそんな疑問から、
“より自然に近い”を目標に、今、作られている。



●ドラスレシリーズでお馴じみの木屋さん。アクション性のないRPGはお好みではないという。“より自然な世界”をコンセプトとして、ソーサリアンの世界観を創造する。

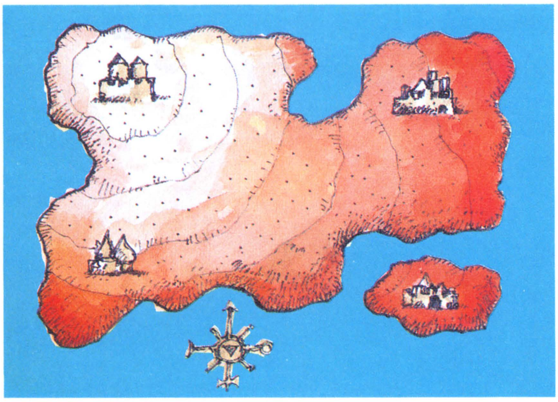
冒険とは関わりない部分だって やっぱりちゃんと生きてるんだ

『ソーサリアン』は、ゲームとしての楽しさを殺さずに世界に深みを持たせたい、とのコンセプトのもとに開発が始められた。

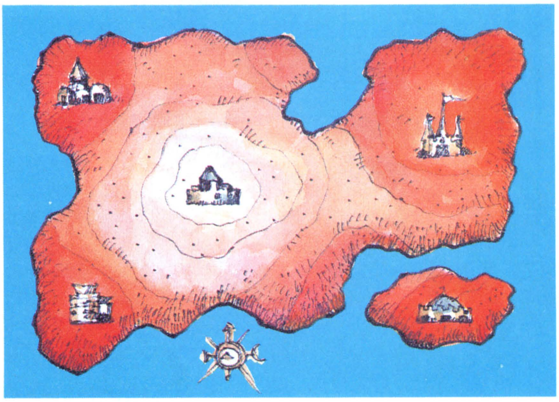
最近のゲーマーのRPGの遊び方を見ていると、いかに早く謎を解き目的を達するかを競う、いわゆる早解き合戦的な傾向が強く見受けられる。ゲーム序盤ではチョコチョコとお金を貯え、経験値を稼ぎ、中盤ではゲームに指示されたコースをトレースするかのように動き回り、終盤では余裕を持ってドラゴンとの対決に臨むために必要以上に戦い、レベルアップに精を出す。ちょっとイヤミな言い方ではあるが、思い当たる人は多いと思う。

なぜ、こんな現象が起こるのか？　理由はいくつかある。そのひとつに、ゲームの中の“その世界”の、ストーリーに必要な部分以外が省略されている

モンスターだって、無秩序に歩き回っているわけはないさ！



●従来のゲームでの怪物の分布状況
これまでゲームの常識として、スタート地点に近い地域は怪物は弱く、さまざまなイベントや重要なアイテムの付近は強い怪物が多い。そして、最終目的地にいる怪物が最も強くなっている。つまり、ストーリーが進むに従って強さが増し、プレイヤーの行く手を遮ったり、方向性を示唆したりしているわけだ。これはゲーム性はあるのだが、やはり不自然さは否めないだろう。



●ソーサリアンでの怪物の分布状況
強さや棲む地形などによって、怪物もテリトリーを持っている。また、町があり人が集まるからには、そのまわりは安全であるはず。これらは自然なあり方だ。ソーサリアンでは、ゲーム性を考慮しつつ、できるだけこの法則に沿った怪物の分布を実現しようとしている。上図は、この考え方で怪物を分布させるとこのようになるだろう、という例だ。



⬆キャラメイク自体はオーソドックスだ。



⬆ステータス画面。これもRPGではお馴じみのパラメータとアイテム名が並ぶ。





⬆町で暮らすときには、ちゃんとした職に就く。職種は農夫、靴屋や炭焼きなど60種類もある。1年たつと、職種に応じた賃金がもらえ、各種パラメータが増減（成長）する。

ことが挙げられるだろう。また、怪物を倒すことによって無条件に経験値が増え、キャラクターが強くなっていき、お金がたまる、というシステムにも問題がないとはいえない。

前者の問題の場合、その原因はハッキリしている。ゲームを作るとき、まずは大まかなストーリーを考える。そいつにハッキリとしたゲームとしての目的やその達成条件、必要なアイテムや情報、またその入手方法、トラップなどを加え、シナリオとして完成させる。メモリ容量という条件もあるが、このような作り方だから、プレイヤーがたどるべきルートやそのすぐ脇は充実しているのだが、そのルートから離れた部分は何もなく、世界自体が薄っぺらく感じられるのだ。これでは、プレイヤーも目的達成のために一直線に進むという遊び方しかできないのは、当然といえば当然だ。

そこで、日本ファルコムの木屋さんは、こう考えた。「ストーリーよりも先に、ちゃんとした法則を持った世界を作っておけばいいんだ」。

こうした考えと、ゲームの舞台として魔法と怪物を存在させるという前提のもとで作り始められた、ソーサリアンの世界とそのシステムは、たしかにこれまでのような不自然さが少ない。

20人までストックできるキャラのうち、いくつかあるキャンペーン（冒険）にひとつのパーティーとして同時に参加できるのは4人までだ。冒険の旅に出かけたキャラは、途中で怪物と戦うことになる。基本的に魔法を使う戦闘に勝ったキャラは経験値が与えられ、一定値になるとレベルアップもする。

ところが、怪物を殺してもお金は手に入らないし、レベルアップ時に増えるのもMAX HPの値だけなのだ。

逆に、冒険に出ないキャラはどうか。残ったキャラだって、年がら年中ファイターだウィザードだ、と遊んでいるわけでもないだろう。普段の生活では彼らはフツーの職業に就くはずだ。もちろん、誰をどの職業につけるかは、プレイヤーの自由（条件はある）。職種はパン屋、漁師、農夫などをはじめ、ワイン作り、家政婦など60種もある。

パーティーのメンバーが帰ってくるまでを1年と考えて、その1年の間にパン屋は10G、漁師は8Gと、それぞれに決められた額のお給金（？）がもらえる。このとき同時に、コックはアジリティが＋1でストレングスが－1という具合に、職種ごとにパラメータの値が増減していくのだ。もちろん、年月が過ぎればキャラも歳をとり、成長が鈍ったり衰えたりもする。町では、また道場で一定年数だけ修行することも可能だ。

簡単にいうと、冒険に出ると死ぬ危険が高く、からだは強くなるが、お金はたまらない（目的達成時に王様から報奨金がもらえることもある）。町にいれば安全確実にお金がたまり、からだも歳相応の強さ（くらい）には成長する。と、まぁこんなわけだ。

当の木屋さんに言わせると、「怪物は普通はお金は持ってないでしょ。それに冒険の準備にもお金がかかるから、冒険者ってきっと貧乏ですよ。それよりも町の中で商売に精を出したほうが、絶対にお金はたまりますよ」となる。

人々の暮らし、成長システム。これらは、確かに従来のRPGとは違う。そう、より自然なものといえよう。

今、何をするかで人生は変わってくる

●冒険に出る	●町で生活する	●道場で修行を積む
怪物と戦う毎日 ●いくら怪物をやっつけても、お金は1円も儲からないが、冒険の目的を達成したときに、王様から報奨金が出るなど、一獲千金のチャンスはある。 ●主に魔法でもって戦うため、腕力は平均的だが、（経験を積むと）体力は同年代の平均以上に鍛え上げられる。	**商売に精を出す毎日** ●マジメにコツコツと働いているため、職種による差はあるものの、お金は確実にたまる。でも、人生の先が見えるのが哀しいかもしれない。 ●フツーに暮らしているから、当然体力もフツー。若いうちは伸びるが、歳をとると体力も衰えていく。	**修行に明け暮れる毎日** ●道場に入ると、一定期間は世間と縁を切ることになるので、収入は0。さらに、入門するときには、お金を払わなくてはならないのだ。 ●道場での修行では、特定の能力しかアップすることはできない。

ソーサリアは、魔法の国として新たに創造されたのだ！

ゲームタイトルであるソーサリアンとは、ソーサリアに住む人々という意味。そしてソーサリアとは、魔法の国。そう、〝剣と魔法の国〟ではなく、魔法の比重がすごく高い世界なのだ。

木屋さんがいくら「より自然に」とは言っても、現代じゃゲームにならない。やはりゲームということを考えたら、魔法はなくちゃいけない。そんなわけで、「なぜ？」という疑問符なしで、この世界に魔法は存在することになった。つまり、ソーサリアに魔法があるのは〝自然の摂理〟というやつだ!?

ところが、それが単なる自然現象であるとか敵側の怪物しか使えないというならいいが、プレイヤーキャラが使えるというところに問題があった。

ある魔法を使うからには、どういうモノをどうすると、その魔法という結果が得られる、という論理をわかっていなくてはならない、というわけだ。

さらに困ったことに、木屋さんは普通のRPGに出てくる魔法だけではつまらない、まったく新しい魔法もほしいという。

この２つの理由によって、ソーサリアンでは、①ひとつひとつの魔法に、その効果が生まれるべくして生まれたという論理（作るためのメカニズムといってもいい）づけをなし、②しかもこれまでにない魔法を作る、という必要ができてしまった！

この大変な作業を誰がやるか。ここで登場するのが、宮本恒之さん、その人だ。彼の仕事はゲームの企画、シナリオ作りであり、これまでにも『デーモンズリング』や『アステカ』、『太陽の神殿』などを手がけている。と同時に、



●日本ファルコムが誇る黒魔術研究家、宮本恒之さん。持ち前のオカルトパワーで７星の論理と、127種類にも及ぶ魔法の名前と効果を創造したのである。

彼は知る人ぞ知る黒魔術関係の研究家なのである。

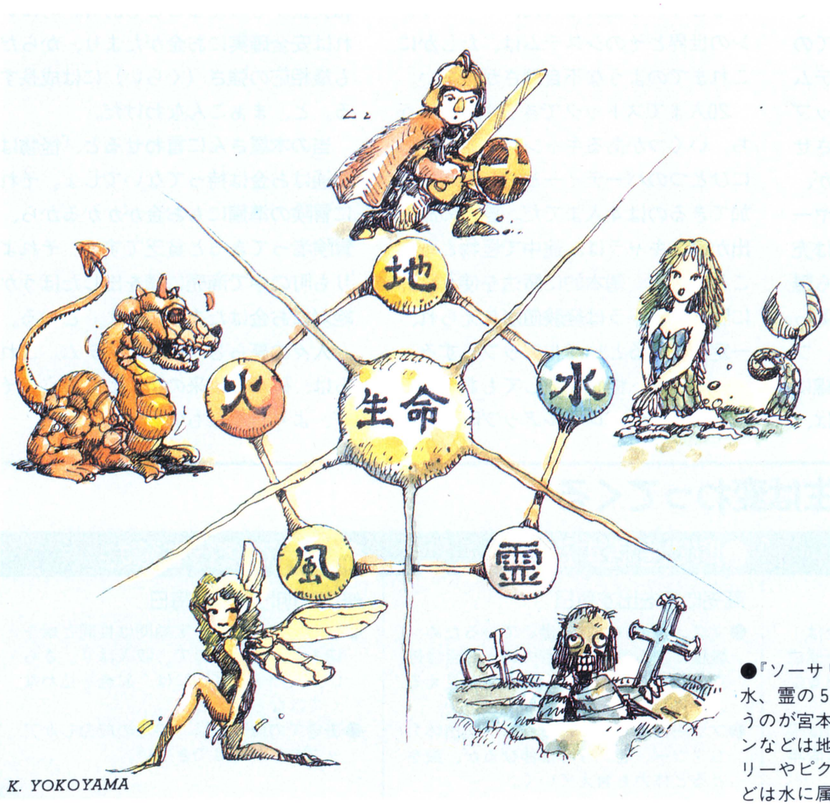
宮本さんは、まずこれまでにある魔法をリストアップし、次いで新しい魔法を考えた。そして、木屋さんとのミーティングを重ね、だいたいの魔法を決定した。

となると、次は論理的な理由づけだ。これをひねり出すにあたり、その考えはソーサリアの天地創造までさかのぼる。世界がどのようにしてできたか、魔法という超自然的パワーがどのようにして生まれたか、まで考えた。

そして、人間を含む生物は、地、火、風、水、霊の５大元素から生まれた、というような錬金術的な論理でまとめあげた。これならば、設定に無理はないし、いかにも中世っぽく、ゲームのイメージとかけ離れない。

魔法についても同様だ。この世界では太陽はLife、月はProtection、火星はStrength、水星はIntelligence、木星は、Wisdom、金星はDexterity、土星はKarmaを司どると設定した。

生きとし生けるもの、みな５大元素より出ずる



●『ソーサリアン』では、生物はすべて地、火、風、水、霊の５大元素のいずれかに属している。というのが宮本理論。たとえば人間やオーク、ゴブリンなどは地に、サラマンダーなどは火に、フェアリーやピクシーなどは風に、そしてマーメイドなどは水に属する、というわけだ。

そして魔法はこの７星によって支配され、いくつかの星を組み合わせることによって効果の異なる魔法が生まれると理由づけたのだ。こうした理由ならば、RPGとしてのムードを傷つけることなくプレイヤーを納得させることができるだろう。

このようにしてソーサリアンの世界にクリエイトされた魔法は、なんと驚くなかれ、127種もあるのだ！　なかには同じ魔法で効果が違うというものもあるが、そう考えてもかなり多い。

とはいえ、これらの名前と効力をすべて暗記する必要はないだろう。このゲームには、いくつかのキャンペーン(シナリオ)が用意されており、プレイヤーは任意にひとつずつ選んで、冒険に旅立つという方式になっている。キャンペーンによって旅をする地方、地形、現われるモンスターが違っているため、キャンペーンによっては使う必要のない魔法もあるからだ。

しかし、使わないとしても、それがちゃんとした理由のもとに〝ある〟というのはうれしい。これこそ、ゲーム世界に深みを持たせるということのひとつの方法であろう。

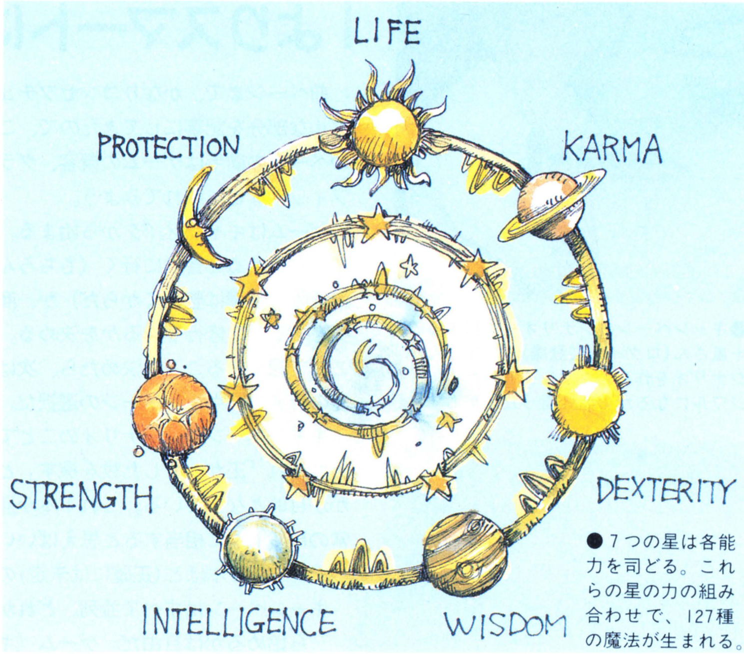
魔法について、もうひとつ。その使い方もまた、これまでのRPGと違っていることをいっておきたい。

普通、魔法というのは魔法使いという人が呪文を唱えるという作業を行なうことによって発せられる。だがこのゲームでは、まず町にいる魔法使いにお金を払って武器に魔法をかけてもらう。そして、その武器を振るうとかけた魔法が効力を発揮するという仕組みになっているのだ。魔法は重ねてかければ、かけただけ威力も増してくる。

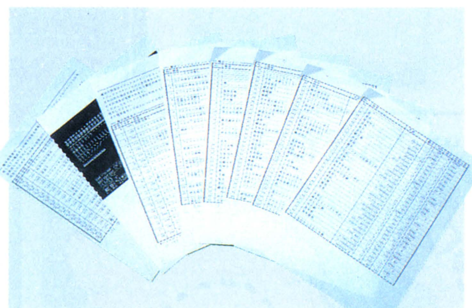
こういうシステムだから、売っている剣は１種類だけ。あとはそれに魔法をかけて鍛えあげていくわけだ。したがって、レベルアップや貯金によって少しずつ武器をレベルアップする不自然さもなくなっている。

このように、魔法ひとつとっても、そのあり方をより自然に見せるために大きなバックグラウンドを用意している。舞台裏の部分にこれだけ力を入れて作る、その考え方もまた新しい。

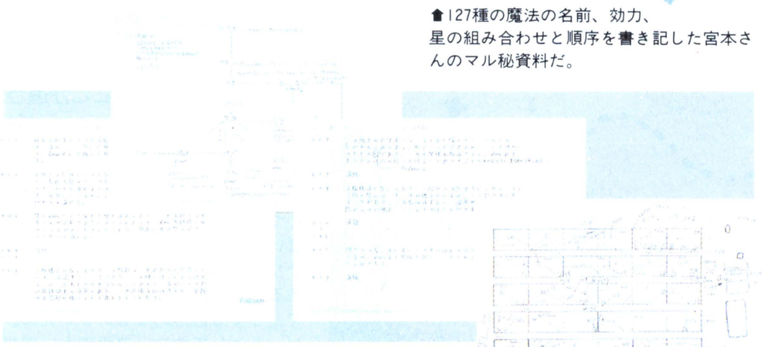
7つの星が魔法を司どる



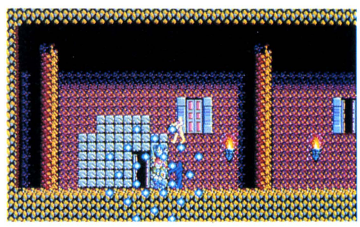
●７つの星は各能力を司どる。これらの星の力の組み合わせで、127種の魔法が生まれる。

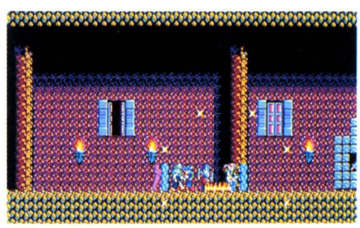


⬆127種の魔法の名前、効力、星の組み合わせと順序を書き記した宮本さんのマル秘資料だ。

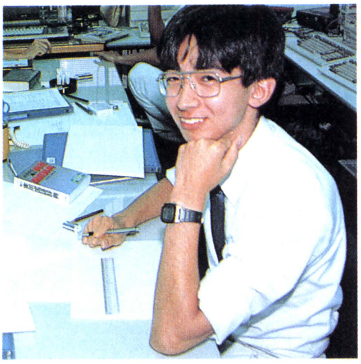


⬆こちらは某キャンペーンのシナリオの一部。シナリオの構成図とシーンの解説が書かれている。





⬆ゲーム中で魔法を使ったところ。操作はスペースキーを押すだけの簡単さだ。



●キャンペーンのシナリオを担当する五十嵐さん(ログイン初登場)。「木屋さんがシナリオを作るとロマンシアみたいにイジワルになるから」と言った、気もする。

しかし、プレイの方法はよりスマートになっている

前ページまで、かなりコンセプチュアルな部分を記事にしてきたので、このページの前半はゲームの概容、グラフィックなどに触れてみよう。

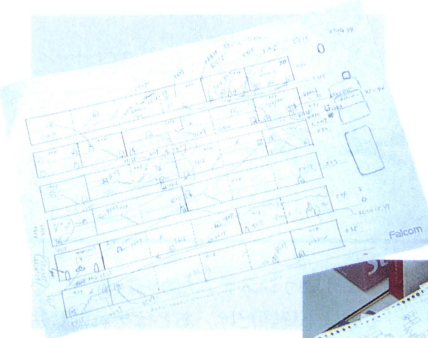
ゲームはキャラメイクから始まる。それが終わると冒険に行く(もちろん、最低限の装備は整えてからだ)か、商売をするか、修行をするかを決める。ここで冒険することに決めたら、次はその行き先、キャンペーンの選択だ。

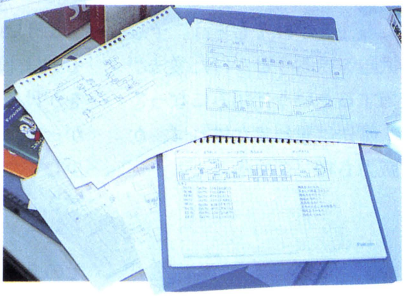
キャンペーンとはシナリオのことで、それぞれ「王がなくした杖を探す」とかが目的となっている。これ1本が通常のRPG 1本に相当すると思えばいい。

だから、5本ほど(正確には未定)のキャンペーンはすべて並列。どれから始めるかは自由だ。ゲーム(キャンペーン)の舞台となるのはいずれもソーサリアの地の一部だが、マップとしては重なっていない。キャンペーン1の舞台は日本でいえば北海道、2は四国という形式だと考えられる。

とりあえず、あるキャンペーンを選んで冒険を始めたとする(本当は、初めはお金も装備も弱く、すぐには出かけられないらしいが)。ゲーム画面はフルカラーの横スクロール方式だ。

最近ではフルカラースクロールも珍しくなくなってきたが、ソーサリアンの画面処理はスゴイ！　キャラのパーティーが歩いていくと、そのステータスを表わすウインドーが、その動きに応じて邪魔にならないように開く位置を自動的に変えるのだ！

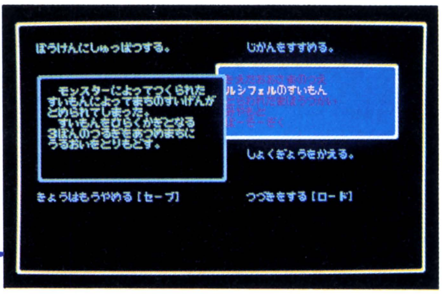




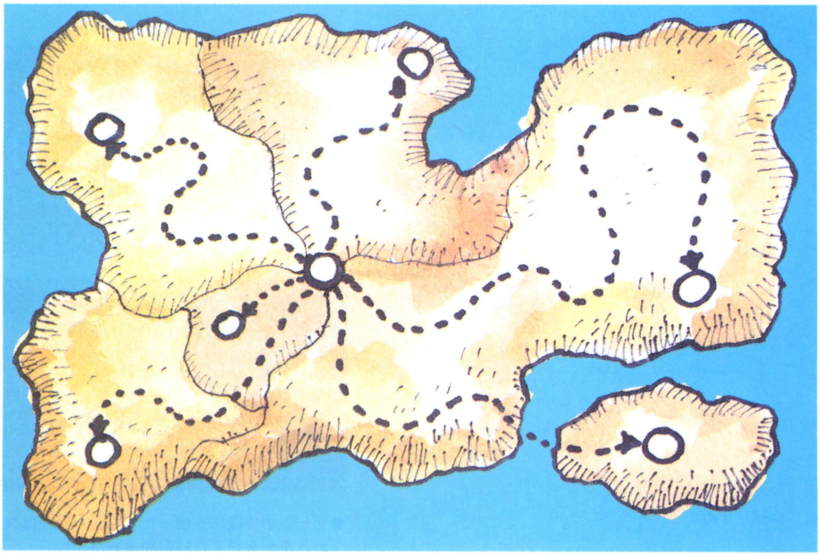
⬆五十嵐さんが作ったあるキャンペーンの舞台となる地のマップ。表面的にはごくフツーっぽいアクションRPGだ。

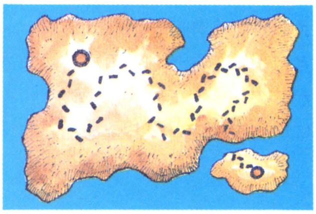
➡シナリオ作りのマル秘資料。シナリオもマップも論理的な構造になっているのだ。

⬇キャンペーン選択の画面。ひとつのキャンペーンを選ぶと、その内容が左のウインドーに表示される。



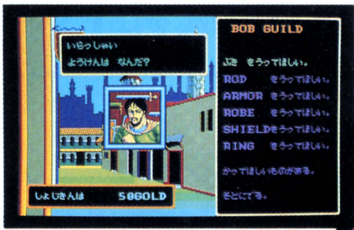
キャンペーンによってマップも変わる！





●従来のRPGとはここが違う

従来のRPGでは、ひとつのマップを隅から隅まで使って1本のストーリーを描いていた。ソーサリアンでは1キャンペーン(1シナリオ)でひとつのマップを使うが、そのマップはいわばソーサリアの一地方。ソーサリアの地とは、そのシステムが生きるすべてのキャンペーンの集合体で、とても観念的なものといえる。ゲームとしてのマップ面積も、同様に集合体として考えると、その広さに驚かされる。

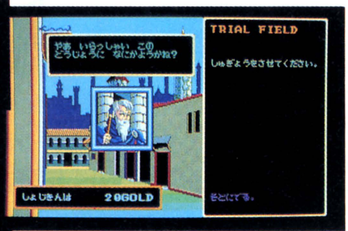


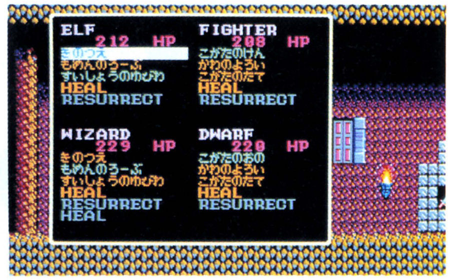


⬆武器に魔法をかけたり、死人の復活や呪いを解いたりしてくれる町の魔法使い。

⬅武器３種、鎧２種、盾２種しかない武器と防具の店。ここは魔法の国なのだ。

⬇トライアル・フィールドという名の道場。ここで特定の能力の修行をする。





⬆パーティー４人のインベントリー画面。見てのとおり、武器と防具の種類は多くない。

しかも、敵キャラがまたスゴイ。現時点で200種類（未定）という数やデザインもいい。でも、その大きさが数種類ある点や、キャラごとに行動パターンを変えてある点に注目したい。

デザインではなく大きさの違うキャラを動かすことは、データ量もさることながら、プログラムが大変だったことだろう。『ロマンシア』にしても、『イース』にしても、日本ファルコムの新作ソフトは、必ずこういう点で新しいことをやっている。何気なく遊んではいるが、これはエライことだ。

そのうえ、キャラごとに異なる行動パターン、これはまだ見ていないが、木屋さんは、「スライムなんかは別ですけど、オークとか知能のあるやつは、勝てそうもないと思ったら死ぬまで突っ込んでこないで逃げるんじゃないですか？　そういった普通の、自然っぽい行動をとらせたいんですよ」、と言っていた。これも、できる限り実現してもらいたいものだ。

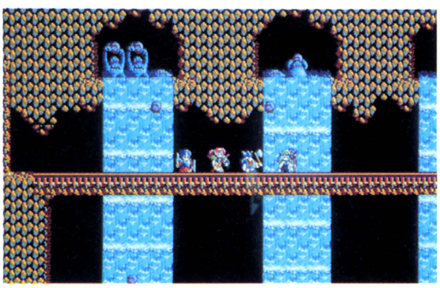
怪物との戦闘も、通常の移動も、操作はテンキーとスペースキーを使うくらいのもので、簡単そのもの。画面に最高36発まで現われる魔法の弾（これと同時に怪物も15匹まで現われる。もちろんロマンシア、イース同様、重ね合わせも処理も完璧だ）だって、装備さえしていればスペースキーをポン、だけの手軽さだ。

そう、ソーサリアンは前ページまでに書いた〝その世界の論理〟をウリにしているわけではない。そういう部分はあくまでバックグラウンドであり、表面的にはお馴じみのパラメータ、キー操作の、いかにもフツーっぽいアクションRPGとしてスマートにまとめているのだ。これまでのRPGどおり、早解きに走るプレイヤーも多いことだろう。

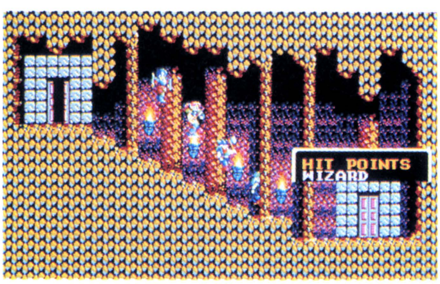
それはそれでいい。だが実際にプレイしてみると、冒険の準備には、かなりのお金がかかり、70年ほど（人間）の寿命の中でいくつものキャンペーンを終わらせるのは難しい。ひとつの方法としては、１代目キャラは一生町で働いて財産を残し、２代目が装備品を買ったり、剣に魔法をかけてもらったり（これも年月がかかる）する。そして３代目でいよいよ冒険に出発するというやり方もあるのだ。

冒険としてのストーリーを追う以外の部分が広く深く作られているから、冒険に行かずに修行で特定の能力だけ上げたり、何代にもわたってお金だけためこむ、という楽しみ方もできる。そして、もし追加シナリオが発売されたら、それこそネバー・エンディング・ストーリーにもなるのだ！

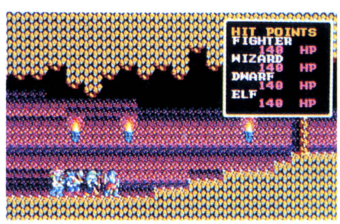
君たちがソーサリアンをどんなゲームと受け取るか、早解きを競うかは自由。しかし、これまでのRPGよりも、普通にできることを増やし、〝より自然な世界〟を実現するためにバックグラウンドに深みをつけたこのゲームが、新しいRPGのひとつの方向を示していることは、まぎれもない事実なのだ。



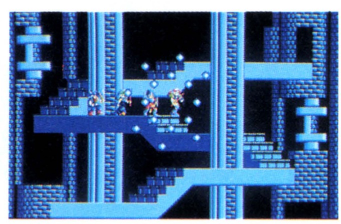
⬆大きな滝の前にかかる橋。よく見ると、滝の上から、モンスターが岩を落としているぞ！



⬆プレイヤーキャラの移動の邪魔になりそうだと、自動的に閉まり、ほかの位置に開くステータス・ウインドー。



⬆左の写真と同じ洞窟。ステータス・ウインドーが右上に移っているのがわかる。



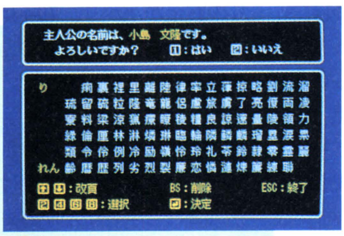
⬆魔法（の弾）はこんな風に出るという実験。弾は画面内に同時に36発まで現われるのだ。

キャラに個性、自動戦闘モードが新しい

ティル・ナ・ノーグ

エリュシオンでまったく独自のファンタジーワールドを築きあげたシステムソフト。
このティル・ナ・ノーグは、ゲームシステムこそ前作とは異なるが、
エリュシオンで完成し得なかったあらゆるアイデアを取り込んでいるという。
同じシナリオは皆無、斬新な自動戦闘モード、そして個性的なキャラクターたち……。
ティル・ナ・ノーグは、日本のRPG界に大きな波紋を投げかけた。

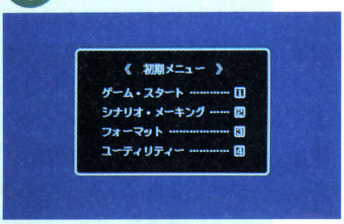
シナリオが毎回違うニュータイプロールプレイングなのだ!



主人公の名前を決める。ひらがな、カタカナ、英字、漢字なんでもOK。



名前を決めて約10分。コンピュータは、必死でシナリオを作ってくれる。



そんでもって、いよいよゲームスタート。いやあ、ワクワクしちゃうぜ。



まずはキャラクターとシナリオを決定する。
そしていよいよゲームスタートという具合なのよねっ。

"常若の国(ティル・ナ・ノーグ)"は、光の世界と闇の世界の間に存在する!!

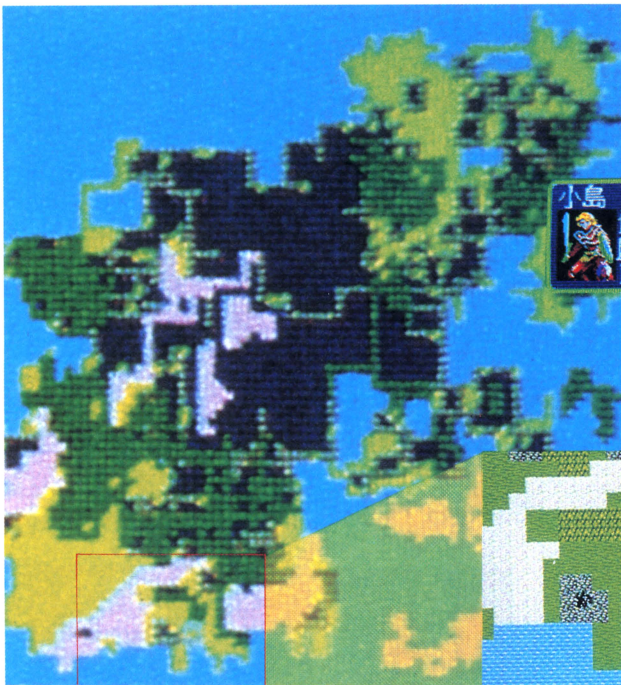
ティル・ナ・ノーグはパラレルワールドである。それは光の世界と闇の世界の間に無数に存在し、ともすれば融合し、破滅を迎えかねない善と悪、つまり光と闇の世界を分けへだてている。そしていま、ティル・ナ・ノーグに闇の世界の手先が入り込み、光の世界への進攻をコシタンタンと狙っていた——。

以上、超ダイジェスト版で、ティル・ナ・ノーグの背景にあるストーリーを紹介させてもらった。もうピンときたことと思うが、このゲームのプレイヤーは新しいシナリオを作るたびに、無数に存在するティル・ナ・ノーグのとあるひとつに呼びよせられるのである。非常によくできたストーリーだ。

というわけで、ティル・ナ・ノーグには決まりきったシナリオというものが存在しない。これまでのRPGのように、A地点で○○を取って、B地点へ行って××を倒し……、といったような共通のイベントも皆無なのである。すべてのプレイヤーがそれぞれ異なったティル・ナ・ノーグ体験をする、といってもいいだろう。コンピュータがランダムに作りだしたシナリオやマップで本当に楽しくプレイできるのか、と考える人もいることと思う。しかし、それは大丈夫。ログインは保証するぞ。グラフィック、シナリオの奥行き、間違いなく1級品の斬新さで迫ってくる。

また、ティル・ナ・ノーグでは、プレイヤーはコンピュータが操る妖精たちと合計5人までのパーティーが組めるが、このキャラたちが実に人間臭いのだ。個性を感じるといってもいい。多くの場合、キャラクターにたくさんの会話データなどを持たせることで、人間らしさを追求していたが、ティル・ナ・ノーグではキャラクターの行動様式でそれを表現している。臆病なのや、勝ち気なのや、要領のいいのや、見ているだけで性格や人

フォーファフォ王国が小島文隆の初のティル・ナ・ノーグ体験だ





⬆➡上が画面左上に表示されたフォーファフォ王国の全体図だ。左は、画面中央に表示された部分マップ。なるほど。



うーむ、これがワタシか。いつもながらハンサムでいい男だなあ。みんなもそう思うでしょ。ね、ね、ねっ。



ワタシ、小島文隆は、ダーナ・オシー（種族のこと）で、男だ。まだなんにも知らないヒヨッコですが、以後よろしくおひきたてのほど、おたのもーしあげまするなのだ!!

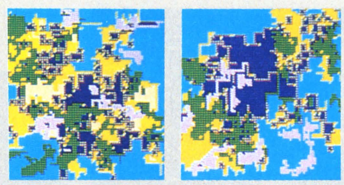
間性を感じてしまうのだ。

もうひとつ注目したいのが、自動戦闘モードである。パーティーの各キャラクターに、警戒、攻撃、防御のどれかを設定しておくことで、敵と遭遇した際に自動的に戦わせることもできる。これも見ているとキャラのひとりひとりに個性がでていて面白いのだ。

各ウィンドーにはこんな内容の情報が表示されるのよ！



⬆主人公とそのパーティーを表示する。最後のじいさんが玉にキズだが、いい男にはいい女が似合うのだよ。



⬅主人公が存在するシナリオの王国の全体図を表示。小島文隆のだ。同じマップは2つと存在しないのである。

システム的なメッセージを表示する。





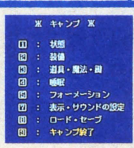
⬆にっくき敵キャラを表示するところ。未知の敵キャラは、体力、魔力、レベルとも不明というわけだ。

ゲーム進行中の各種メッセージを表示するところだ。

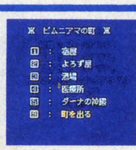
現在地、時間、その他のデータを表示するぞ。



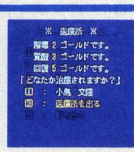
戦闘シーンだぞ。3対1では、やはり不利だよね。



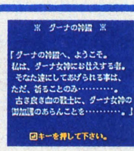
キャンプすれば、こんなことができるのである。



町に入ったところだ。わたしは酒場へ行きたい。



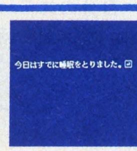
町の中の医療所に入った。どこも悪くないぞ。



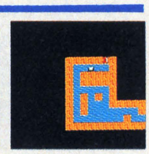
ダーナの神殿では、わたしは祝福されたりした。



地上の部分マップもここに表示されるのである。



キャンプして睡眠をとろうとしたらこのザマだ。



ダンジョン内部は歩った所のみ表示されるのだ。

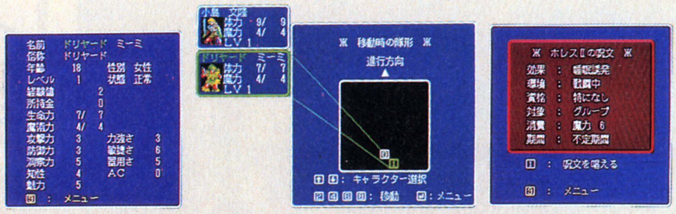
小島文隆の女性遍歴

右の写真は、ワタシを慕ってきた女性たちを紹介するとともに、そのパラメータ各種、フォーメーション、彼女たちが知っていた呪文などを紹介している。なんてワタシはしあわせなのであろう。

ドリヤードのミーミが加わったぞ! 女の子だぜ



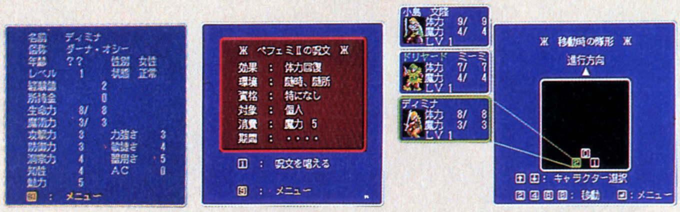
ミーミは、木の妖精だ。性格的には、ちょっと手ヌキが目立つ。まるで塩崎剛三のようだ。



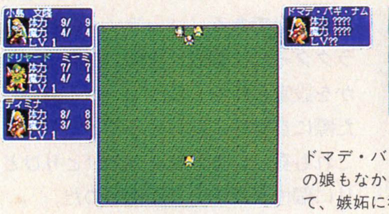
第2の女性ディミナが参加。歳は若いハズだ



ディミナは、ワタシと同じ種族だ。積極的に戦闘に参加する態度には、ケナゲなモノを感じてる。

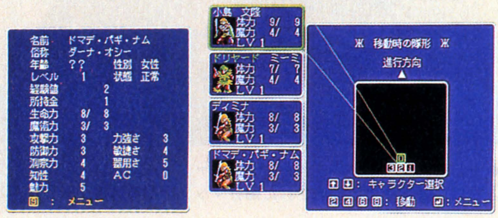


3人目の女性、ドマデ・バギ・ナム登場。現実を完璧に模倣している

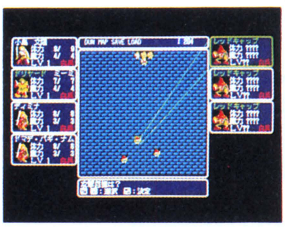




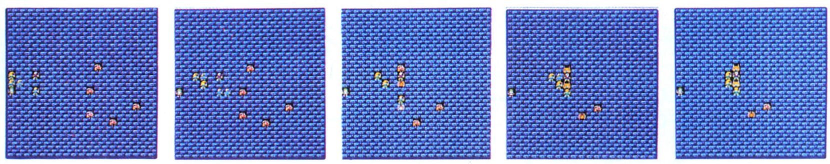
ドマデ・バギ・ナムもダーナ・オシーだ。この娘もなかなかいい子だ。でも、はっきりいって、嫉妬に狂うて仲間割れってのはイヤだね。



自動的にキャラたちが戦う



戦闘モードも設定しだいでフルオートマチックになる。傷を負えば、勝手に防御の態勢になるし、敵が逃げれば、追いかけて生命を断つ。このへんは、キャラに個性が感じられて、なんだか新鮮なのである。



では、そろそろザックバランに、ワタシ、小島文隆が約6時間あまりをかけてプレイさせてもらった開発途上のティル・ナ・ノーグ体験を実況しましょーかね。どれ、ヒザをくずして……と。

シナリオメイキングが終わって、ゲームがスタートすると、ワタシはフォーファフォ王国にいた。ちなみにこのような王国の名前もランダムに決定している。しかも、きちんとエッチな名前の王国ができたりしないよーにチェックしているという。残念！

なにはともあれ自分のステータスを見る（前ページ参照）。色男、金と力はなかりけり。心のなかを冷たい風がさぁーっと吹き抜けた。パラメータがなかなか細かいねぇ。

なーに現実より14歳も若返ったんだ。何とかなるさと気をとりなおしたワタシは、カファーの平原（これもランダムに決めている）を歩き回り、幾度か死んだ。ただし、死んじゃったからってシナリオを作りなおす必要はないのだ。再びゲームスタートすれば、フォーファフォ王国はワタシを迎え入れてくれる。

そーこーするうちに、ビムニアマの町（当然ランダム）を発見。しかし、一文無しのワタシはダーナの神殿で祝福されただけだった。

町を出ると、前から色っぽい木のような女性が歩いてくる。彼女の名前は、ドリヤードのミーミ（この名前もランダムで、キチンと女の子っぽいニュアンスを作っているとのこと）。ドリヤードとは木の妖精の総称で、このほかにも18種類の種族が存在する。ダーナ・オシーは、この世界の人間に当たり、ティル・ナ・ノーグのプレイヤーは全員このダーナ・オシーに設定されるのだ。

ワタシは、ミーミと話をし（ステータスを見）、彼女を知った。そしてワタシの後からついてくるよーにいい（フォーメーションを組みなおし）、またあてもなく歩きはじめたのだった。目的を求めて……。

ミーミは敏捷な女性だ。敵が出現すると即、走り寄って攻撃する。しかし手抜きなところもあって、ワタシが戦うのを遠く離れて見ている、ということも多々あった。ワタシは、ミーミと一緒に幾度か殺された。でも大丈夫。かしこいワタシは、セーブというワザをミーミともども使う知恵を持っていたのであった。

ところで、ティル・ナ・ノーグに登場してくるすべてのものがランダムに決

定されているのかというと、そうでもない。たとえばアイテム(武器や防具)は、約130種類をデータとして持っており、そのうち60種類ほどがひとつのシナリオに登場するという。そのほか、鍵と巻き物がそれぞれ200種類ずつでシナリオ当たり50種類、敵キャラクターが約250種類程度登場するといった具合なのである。しかも敵キャラのなかには、ちゃっかり名前(ランダム)を持っているものまでいるのだ。ティル・ナ・ノーグのひとつのシナリオは、普通にプレイして3日〜1週間ほどで終了するとされているが、すべての敵キャラ、アイテムを見ようと思ったらこれはなかなか大変なことになる。この豊富なデータ量とランダムに設定する部分をうまく噛みあわせて、ティル・ナ・ノーグはシナリオに奥行きを持たせているわけだ。

そうこうするうちに、3人めの仲間ディミナが現われた。ダーナ・オシーで魅力的な女性だ。システムソフトの竹谷氏(ティル・ナ・ノーグの開発者だ)もいっていたが、ワタシのよーにたてつづけに女性キャラに遭遇する例もめずらしいとのことだ。ふーん、そーなんだ。といっている間に、またまた女性の登場(左ページ上から3段めを見よう)。いやぁ、もてる男はつらいね。

ワタシは、ミーミ、ディミナ、ドマデ・バギ・ナムの3人の女性を連れて冒険を続行した。それぞれのステータスを確認し、か弱い女性たちをかばうよーなフォーメーションを組む。

そろそろフォーファフォ王国になじんできたワタシは、女性とはいえ大勢ということもあって、とりあえず弱い敵を蹴ちらしはじめた。未知の敵は体力、魔力、レベルが不明なので、ちょっと戦ってみて強かったら逃げる。そしてワタシは、死ななくなった。

フォーファフォ王国のダンジョンは宝庫である。隠し扉の奥には巻き物やら鍵やらゴールドやらがウハウハある。ダンジョンはかなり広く、そしてディープだ。グラフィックの表示も変わり、1度歩いたところのみのマップが表示されるというスタイルだ。ダンジョンに入ると、特に時間の経過が極端に遅く感じる。地上では数10ターンで昼と夜(グラフィック表示が変わる)が流れさっていったのにくらべ、数100ターンでやっと1日が過ぎるという具合だ。1日に1回しか睡眠がとれないこのティル・ナ・ノーグでは(睡眠をとれば、ある程度、体力、魔力を回復する)、時間のたつのが遅いダンジョンは非常に危険なところといえよう。

しかし、ワタシは約6時間あまりをかけて、下の写真にあるよーにレベル5にまで達したのである。5人めのじいさんは、気にしないこと。

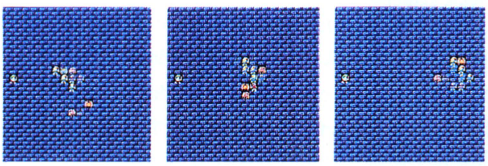
以上、ティル・ナ・ノーグについて紹介してきたが、まだまだこのソフトが持つ斬新さについて語りつくしていないように思う。次号は、必ず徹底解剖でさらに詳しく報告することをお約束して、今回の記事は終わるのであった。

ダーナの神殿で巻き物の封印を解いてもらう



町にはダーナの神殿がある。この神殿に入ると、未知数だった巻き物を読み、その魔法を使うことができるよーになるのだ。

死んでしまうとはなにごとだ!





武器や防具を整えて、明日の戦いに備えよう









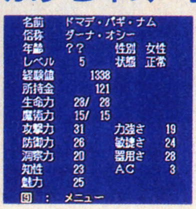


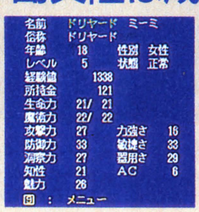
戦闘の結果、武器や防具などのアイテムを手に入れることもある。なんにしろめずらしいモンを入手したら、キャンプして装備してみよう。攻撃力、防御力がアップするかもしれないぞ。ブーメランはミーミに与えた。

3人の美しい女性+αに助けられ、小島文隆は成長していったのだ!!











雑誌社の取材でここまで成長したのは、小島文隆だけだとか!? でもまだほんのジョノクチ。本当の冒険はこれからだって。

他人事ではない真にせまるシナリオが新しい

ULTIMA V

コンプュータRPGの草分けであり、頂点であるウルティマ。
何年経っても人気の衰えない前作IVの秘密は別世界の物語でありながら、
プレイヤーの心に直接訴えかけるシナリオにある。
この秋に発売される予定のシリーズ第5作目"Warriors of Destiny"は、
より強烈に、私たちの心にくい込むシナリオで迫ってくる。

別世界と現実の境をなくした『ウルティマIV』シナリオの秘密

日本語版の『ウルティマIV』が発売され、その評判が予想以上に高いことを知って、これまでエンエンとウルティマIVはすごいゾいいゾと持ち上げ続けてきた甲斐があったとヨロコンでいる。なにも、オリジンやポニーからお金をもらっているわけではないが、本当にいいゲームを、みんなに直接プレイしてもらって、いままでログインは何が言いたかったのかをわかってもらえた、ということに、大喜びしているというわけなのであります。

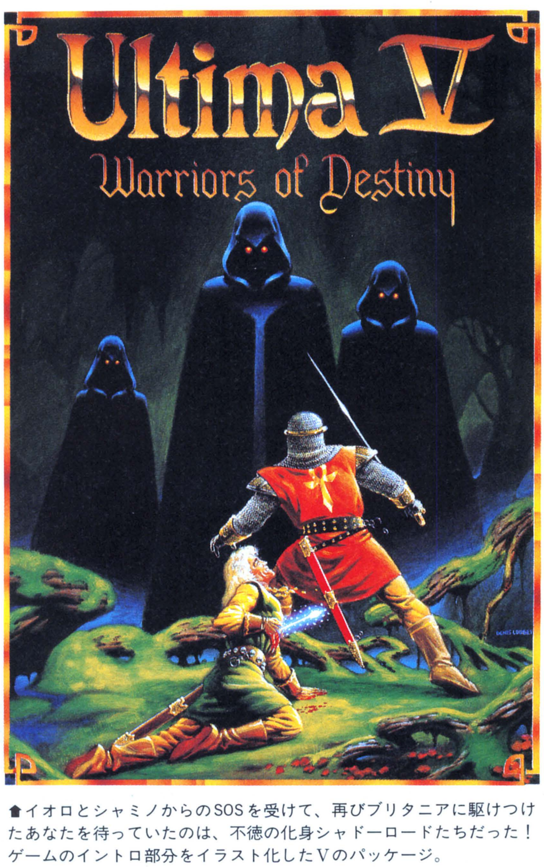
ウルティマシリーズのすばらしさは、何といってもシナリオにある。2年以上も前に作られたにもかかわらず、いまだに新鮮さを失わないのは、それなりのワケがあるのだ。

8つの徳を磨いて聖者(アバタール)になるのが目的というコンセプトは、ファンタジーRPGでありながら、プレイヤーは現実の自分の人生と照らし合わせて考えることができる、親しみやすいものだ。

「ゲームのなかで8つの徳と3つの原理について考えているうちに、現実の日常生活でも、自分の行動をそれに照らし合わせてふり返るようになった」という感想が、ログインには多く届いている。作者のロード・ブリティッシュ氏は、なにもこのゲームに教訓を盛り込もうとしたわけではない。"単なるパズル"と本人は言っているが、ゲームの中の世界と現実の世界がこのような形でつながるということは、ブリティッシュ氏が常に求めているゲームのリアリズムそのものと言えるだろう。

もうひとつ、ウルティマをウルティマたらしめていることに、みごとなバランスがある。これだけ複雑で、解くべき謎も多いゲームだが、意地悪なトリックは一切なく、地道にプレイしていれば、必ずどこかにすべての答えが"置かれて"いるのだ。奥は深いが、難しすぎない。ここが、ウルティマIVの洗練されたところで、他のPRGと一線画するところでもあるわけだ。

すっかり前置きが長くなってしまったが、ウルティマIVをさらに超えるスーパーRPG『ウルティマV』の話をする前に、ウルティマシリーズがなぜ特別なのかを、ここでハッキリさせておきたかったのだ。そういうわけで、これまでログインでは、ウルティマVのゲームシステム、つまり世界の構造やキャラクターの動き方のような表面的で見栄えのする面を重点的に紹介してきたが、ここでは物語のバック



☗イオロとシャミノからのSOSを受けて、再びブリタニアに駆けつけたあなたを待っていたのは、不徳の化身シャドーロードたちだった！ゲームのイントロ部分をイラスト化したVのパッケージ。

グラウンドについてお話ししよう。

AppleII版が発売されたら、さっそくプレイしようと手ぐすねひいて待っている人には、英語で書かれた〝ブリタニアの歴史〟を読む苦労を、すこし軽減してさし上げることができるかもしれない。

そんな、ゲーム開始までの基礎知識を通して、ウルティマシリーズの最新作、ウルティマV 〝The Warriors of Destiny〟のどこがどう新しいのかを考えてみたい。

さて、それではウルティマIVを終えた人も、まだ終えていない人も、とりあえず終了したものとしてください。アバタールとなって、あなたは現実の世界に帰って来た。そして、現実の生活に戻っているという設定で、次からの話を読んでください。



⬆アバタールの旅を終えて現実の世界に戻ったあなたは、ブリタニアの世界が懐かしくてしかたがない。再び、ストーンサークルにブルーゲートが開くのを待ちながら、空しい日々を送っていたのだ。

IVから数年、ブリタニア王国は突然の変化に混乱を極めていた

ストーンサークルのブルーゲートを通って現実の世界へ帰って来てから2年間、あなたはブリタニアの世界が忘れられずにいた。どうしてもブリタニアに戻りたい。そう願って、しょっちゅうストーンサークルを訪れては、あのときのようにブルーゲートが開くのを待つのだが、いっこうにその気配はない。ゲートを開けようといろいろ試したがそれもダメ。

でもあきらめきれずに、いつかブルーゲートが開くと信じ、ストーンサークルがあるその土地を買い取るなど、涙ぐましい努力をしていたのだ。

あなたがストーンサークルを眺めて過ごした何年かの間に、ブリタニアは大きく変化していた。〝ザ・グレート・カウンシル〟と呼ばれる魔術師会議が設立され、そこでは〝CODEX〟(写本)を、一般の人にももっと身近に接してもらうための計画を遂行していた。

それは、アビイスの底のCODEXの間を、魔術師が協力して巨大な魔法の力で地上にまで押し上げようという壮大なものだった。まわりの火山の力などを借りて、計画はみごとに成功。地上に姿を現わしたCODEXは、真新しい神殿に収められたのだ。

しかし、ザ・グレート・カウンシルは大切なことを忘れていた。アビイスを地上に押し上げた結果、地上に大きな山ができたのだが、それと同時に地下には、巨大な空洞ができてしまったのだ。計画にかかる前に、ザ・グレート・カウンシルは、すべてのダンジョンの入り口を魔法で封印しておいたのはよかったが、ダンジョンの底が空洞に通じてしまい、ダンジョンのモンスターたちは、次々に広大な空洞へ移り住むようになっていった。

空洞は、地上のブリタニア大陸とほぼ同じ広さがあるといわれている。そこに移り住んだモンスターたちは、さまざまに進化をとげ、巨大な地下大陸は悪の巣窟となってしまっていたのだ。

ある日、何かのはずみで地面が陥没したときに、地上を流れる川の水が、どっと地下へ流れ込んだ。こうして初めて、地下大陸と地上がつながることになったのだ。

地中へ流れていく川を見て不思議に思った川の近くの住人は、川に沿って地下に潜ってみたところ、そこに巨大な地下大陸を発見した。彼はさっそくロード・ブリティッシュに報告すると、ロード・ブリティッシュはすぐに地下探検隊を組織。自らが隊長となって、暗黒の世界へと降りていった。

探検隊が地下大陸に到着するやいなや、これまでに見たことも聞いたこともない恐ろしいモンスターに遭遇。戦いとなったが、まったくの未知の敵によって、隊は、たったひとりを残してあえなく全滅させられてしまった。

命からがら地上に帰りついた唯一の生き残りが伝えたロード・ブリティッシュ遭難のニュースは、それまで平和を保ってきたブリタニア王国を、一気に混乱に陥れた。

各地で王座を狙っての権力争いも起こるようになった。いろいろともめた末、ロード・ブリティッシュ不在の間に王国を治めることに決まったのは、ブラック・ソーンという男。アバタールであり生まれも高貴な彼は、その地位に最もふさわしいと思われたのだ。彼はさっそく、ブリタニア全土に戒厳令を敷き、なんとか混乱を治めることに成功したかに見えたのだが……。

懐かしの同志たちからSOSだ！再びブルーゲートが口を開けた

ブラック・ソーンは、国民の徳の精神を高めようとしてか、徳のある行動を、しだいに強要するようになってきた。さらに、それに従わない者には、重い罰を与えるという厳しい政策をとったのだ。たとえば、ミノックの町で貧しい人にお金を恵まなかったとすると、即、逮捕されて牢屋に入れられてしまう。ほんの小さな不徳の行動すら許されず、〝善行〟を強制される。平和で明かるかったブリタニアは、窮屈で重苦しい世界へと変貌していくのだった。それでもナゼか、ブラックソーンはどんどん間違った方向へつっ走っていく。一般の人々は、ただ厳しい監視に脅えるのみ……。

しかし、そんななかで、ブラック・ソーンに反発して、古きよきブリタニアの哲学を守ろうとする人たちがいた。弾圧を逃れて深い森の中に住む彼らは、密かにブラック・ソーン打倒の計画を立てていたのだ。そこで中心となって活躍しているのが、あの懐かしの同志、イオロとシャミノだ。

ブラック・ソーンの様子がおかしくなるにつれ、彼らの戦いも不利になっていく。あとは、アバタールであるあなたを呼び戻すしかない。そうして彼らは、あなたにSOSを送ったのだ！

ここからやっと、ウルティマVのディスクに収められたゲームのイントロ部分に入るのであります。

ある晩、あなたは自宅のベッドの中で今にも眠りにつこうとしていた。すると突然、部屋の壁の一部が光ったかと思うと、何かの形が現われて床にドサッと落っこちた。手に取って見てみると、それはCODEXのシンボルを刻んだアミュレットではないか。

「ブリタニアへ帰れる！」

そう直感したあなたは、急いで旅の支度を整えると、ストーンサークルへと駆けつけた。はたしてストーンサークルのまん中に、まばゆいばかりのブルーゲートが開いたのだ。そしてあなたは、ためらわずにその中へ飛び込んでいった。

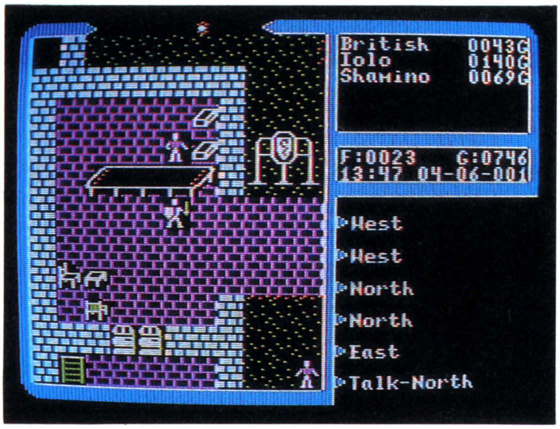
さて、ここでもうひとつ、ブリタニアの社会情勢についてお話ししておかなければならないことがある。なぜ、ブラック・ソーンは間違った方に向いてしまったのか。それは、地下大陸からやって来たダークサイドの使者、シャドーロードに密かに洗脳を受けていたからなのだ。あなたが再びブリタニアを訪れることを察知したシャドーロードは、同志たちの住む森に目をつけたのだ。

ブルーゲートに飛び込んだあなたは、たどり着いた先に、異様なダークサイドの気配を感じとって、ここがブリタニアであることを知る。見るとそこには、懐かしいシャミノが迎えに来てくれているではないか。しかし、挨拶をする間もなく、目の前に突如として3人のダークロードが出現する。あなたの手に握られたアミュレットを見たシャドーロードは、いきなりマジカルボウを撃ってきた。あろうことか、その矢は、とっさにあなたをかばおうと飛び出したシャミノに命中してしまった。

必死の努力でシャドーロードたちから逃げることに成功したあなたは、傷ついたシャミノを連れてイオロに会いに行く。そして3人がそろったところで、ゲームがスタートするのだ。

以上のイントロからもわかるように、ウルティマVのテーマは、IVの裏がえし。IVでは、徳のよい面が表に出ていた。町の人々はみなやさしく、あなたを徳の道へと導いてくれた。しかしVでは、徳の裏側が出てくるのだ。昔は勇敢さが一番大切と説いていた町の人も、あえて危険に飛び込むのは愚かなことだから、敵に出会ったら逃げなさいと説くようになってしまっている。町の住人の大多数は、前と変わらず善人なのだが、なかにはそうやって徳の道に反することを教える悪人もいるというのだ。

ゲームの目的は、ロード・ブリティッシュを救出し、シャドーロードを倒し、ブラック・ソーンを改心させて、もとの平和で善良なブリタニア王国を再建すること。今度のブリタニアは、シャドーロードの陰謀によって人々の心はダークサイドに向かわされている。



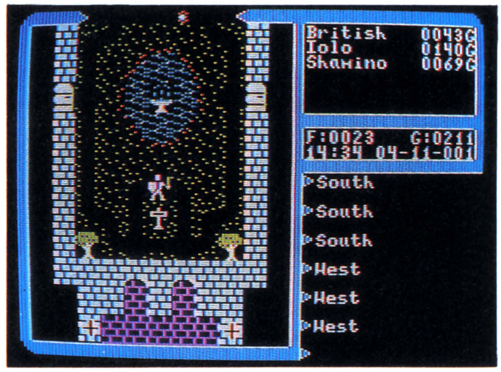
⬆会話データはIVの3倍に増えたが、ウソをつくヤツもいるからご用心。



⬆5階建てになったロード・ブリティッシュ城と、発展する城下町。

情報集めも、IVのときのようにみんながみんな、正直に知っていることを教えてくれるとはかぎらない。なかにはウソをつく人間もいるのだ。また、ときには、悪のグループに潜入して悪人を装いながら集めなければならない情報もある。

アバタールであるあなたを、まわりの人間は、ダークサイドに引きずり込もうとあの手この手でかかってくるのだ。嫌悪と卑怯と不実の化身であるシャドーロードたち（ロード・ブリティッシュ氏は、あまりシャドーロードについて話したくないと言っていたが、これくらいのことはIVを終了したんなら直観的にわかるだろう）は、あらゆるキタナイ手で、あなたに襲いかかってくる。悪の誘惑に負けることなく、愛と勇気と真実を貫き通すことが、あなたにはできるだろうか。



⬆道路が完備され、道路標識も立てられるようになった。

人の心の弱さにつけ込む悪 そこに堕落していく自分を見る

イントロだけでも、かなり興奮もののVではないですか。技術的な面では、マップはIVの2倍の広さで、会話データは1人につき3倍、昼と夜があって人々は自分の生活を営んでいて、魔法やモンスターの種類も増えて……と、挙げればキリがないほど新しいところがある。ウルティマシリーズとしては初めて、IVのキャラクターが使えるという完全な続編というスタイルをとっていることも忘れてはならない（もちろん、Vで新しいキャラクターを作ることもできる）。

しかし、ウルティマVで最も新しい点といえば、やっぱりシナリオにある。今回も、IVにもまして複雑なストーリーに多くの謎解きが用意されているだろうが、そういったことよりも、プレイヤーの感情を激しくゆり動かすウルティマならではのゲーム展開に、一層の磨きがかけられていることに注目したいのだ。

厳しい修行に耐えて、やっとアバタールになったあなたは、8つの徳に反する行動への誘惑は、いやというほど経験している。IVでは町の人もブリティッシュ王もあなたに協力してくれたので、誘惑に負けずに頑張ることができたのだが、今度はそうはいかない。

ロード・ブリティッシュ氏によると、悪いヤツらに誘惑され洗脳されて、どんどん堕落していく自分の弱さを知り、そうなってしまうくやしさを味わう、ということだ。

IVで実際の日常生活を徳の精神に照らし合わせてふり返るまでに感情移入させられた私たちは、Vでは、それよりもっと人間的な、不徳への誘惑を受けることになるのだ。プレイしていくうちに、自分自身の心の弱さを、いやというほどつっ突かれるのではないだろうか。

これが、ウルティマVの新しさなのだ。別世界の物語でありながら、小さな自分のキャラクターがそこで体験することが、現実の自分の日常体験とダブってくるのだ。

ロード・ブリティッシュ氏は、常にリアリズムを求めているという。グラフィックを写実的にし、さまざまな効果音を出すといったことも、リアリズムのひとつだろう。しかし、ウルティマのリアリズムの本質は、ゲームの世界を本物らしく見せることよりも、むしろ、プレイヤーが自分の冒険を通して受ける〝感情〟のリアリズムなのだ。悪いことをしてはいけないと思う気持ち、誘惑に負けた自分を情けないと思う気持ち。それが、一味違うウルティマのシナリオの秘密ではないだろうか。

オリジン・システムズ・ジャパンという会社が設立されたのだ

それではここで、ニュースをお伝えしましょう。ウルティマシリーズを製作しているオリジン・システムズ社は、これまで販売を依頼していたEAと手を切って、今後はブロダーバンド社からオリジンの製品を発売することにしたのだ。理由は、ブロダーバンドの人たちがとってもいい人たちだからとのこと。余談になるが、EAの1年間の売り上げが4千万ドルで、そのうち5百万ドルがウルティマIVによるものなのだそうだ。それが、年間売り上げが3千万ドルのブロダーバンドに移るのだから、これは大きな変化をアメリカのソフト業界にもたらすかもしれないよ、とロード・ブリティッシュ氏は話していた。それにしても、5百万ドル（約7億円！）とはものすごい。

ということは、ブロダーバンド・ジャパンもなにかしらと、からんでくるだろう。さらに、もうひとつビッグニュースがある。実は、〝オリジン・システムズ・ジャパン〟という会社が、すでに日本に設立されていたのだ。まだ本格的な活動はしていないが、これからどんなことをおっ始めるのか、ウルティマファンとしては、「VIは日本同時発売か!?」なんてせっかちな期待も、ついついしてしまう。それよりも、一刻も早いVの日本語版の移植を願おう。

こんなご時勢だから、正統的手法が新しい

NEW WORLD COMPUTING, INC. インタビュー

Might&Magic

1987年に生きる日本人にとって、
あまりにも正統的すぎて小難しく感じる『Might&Magic』が、アメリカで
大ヒットしている。日米ゲーム事情の違いか、それとも
このソフトが特別なのか。好奇心も手伝って、
とにかくMight&Magicの作者にインタビューなのだ。



UCLA出身の共働き夫婦は、完成までに2年6カ月を費した

正直言って、Might & Magicにはログイン一同お手上げだった。だって、キャラクターを作ってパーティーを組み、町を一歩出た途端にモンスターに囲まれて全滅なんだもの。こんなことじゃログインの名がすたる、と入れ替わり立ち替わり、まるで日替わりランチのように交替でプレイしてみたが、みんな五十歩百歩。情けない。

以前、ウィザードリィに夢中になっていた頃ならまだしも、ザナドゥとかドラクエみたいなイージープレイのアクションRPGにすっかり慣れてしまった今、グラフィックはほんの添え物、テキスト中心に進むゲームは、ホントしんどい。しかも、ウィザードリィよりも、手続きが面倒くさそうだ。

こんな、ちょっと旧時代的な、言い換えればじつに正統的かつ本格的なゲームが、アメリカで大ヒットしている。それもAppleII版しか出てないのにだ。アメリカって、いったいどうなってんのぉ!?

が、考えてみると、アメリカにアクションRPGはない。RPGといえば、どれも正統的手法を守ってる。けど、それにしたってMight & Magicはかたくなだ。D&Dからパソコンに進化したコンピュータRPGを、わざわざ元にもどそうとしているような感じさえする。

D&D──そう、このゲームはD&Dなのだ。もしかして、作者はパソコンをちょっとかじったD&Dおたくなんじゃないだろうか。うん、そうに違いない。年齢は、そうだな、30歳ってとこかな。

もうひとつ考えたことがある──。日本のRPGは、操作を簡単にする方向に進みすぎたんじゃないか。原形があるからこそのニュータイプなわけで、原形がなくなっちゃニュータイプもへったくれもない。温故知新という言葉もあることだし、原形がなくなりかけてる日本にとって、Might & Magicはとても斬新なゲームなんじゃないか。

なーんて、アカデミックな思いにふけっていたところに、このゲームを国産パソコンに移植中のスタークラフトから電話がかかってきた。「Might & Magicの作者に会ってみませんか」というお誘いだ。これはちょうどいい、会ってみようじゃないのと、二つ返事でOK。午後3時に、ロサンジェルスの日本人町にある三菱銀行の前でスタークラフトの中沢社長と待ち合わせして、

Jon Van Caneghem



横顔がちょっとビル・バッジに似てる。そのことを言ったら、とても嬉しそうだった。

Michaela Van Caneghem



しっかり者の奥さんという感じ。内助だけでなく外助の功(?)でもご主人を支えている。

Might & Magic を作った New World Computing社に案内してもらう約束をした。どんな連中か、興味津々。

ロサンジェルスは、カラッとしていて気持ちいい。ウーン、カリフォルニアっていいなあ。迎えに来てくれた中沢社長が運転するクルマに乗り込んで、フリーウェイをドライブだ。ダウンタウンを過ぎ、ハリウッドを越えてしばらく走ると、Van Nuy市に着く。New World Computingは、この町にある。

コの字型の建物の一角がオフィスだというが、看板ひとつかかってない。社名を出すと、直接ソフトを買いに来る客がいるので、何も出さないらしい。

“Nice to meet you”の決まり文句のあいさつを交わし握手して、いよいよインタビュー開始だ。ゲームを作ったJon Van Caneghem(キャネガンと読む)社長は、予想していたのと違ってずいぶん若い。副社長のMichaelaさんは、Jonの奥さんだ。

――わー、若いですね。もっと年上の人を想像していたんですけどね。

Jon(以下Jと略)　ハハハ。僕は25歳。彼女は21歳だよ。子供もいるんだよ。まだ4ヵ月だけどね。

――へー。最初にこのゲームを見たとき、D&Dを思い浮かべたんだけど。

J　僕はD&Dを15年間やっているんだ。D&Dだけじゃないよ。ちっちゃいころから、いろんなタイプのゲームで遊んでた。で、コンピュータを始めて、僕にとっては新しい領域のものだから楽しくてね。ウィザードリィとかウルティマもやったけど、もっと別なアイデアがあったもんだから、あまり長いことプレイはしてない。それより、僕たちはじぶんたちがやりたいゲームを作ってみたかったんだ。

――それにしても難しいゲームだけど、作るのも大変だったでしょう?

J　2年半かかった。といっても、ビジネスを始めてマニュアルとかパッケージを作る時間も含めてだけど。

――全部、Jonひとりで?

J　ゲームデザインとプログラムは僕がやった。マップとかキャラクターは、Michaelaと一緒に考えたんだ。

Michaela(以下Mと略)　マップ作りは時間がかかったわね。まったく作業が進まない日もあったし……。

2人ともUCLA出身だという。予想とは大違いで、Might & Magicは夫婦共同作業のゲームだったのだ。



➡製品のパッケージを自分のとこで組み立てて出荷。日本と違ってアメリカの会社はみんなこう。

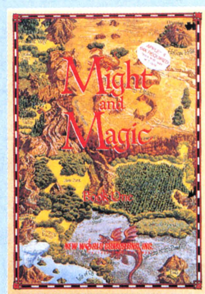
マイト・アンド・マジックは、大小たくさんのゲームの集合体だ!!

目的探しが第一の目的。これが Might & Magicの大きな特徴だ。しかも途中で、王様からクエスト(冒険の旅)を言いつかる。○○山で△△を取って来い、などと頼まれるのだ。これがいっぱいあって、大きなクエストが4つ、小さなクエストがたくさん。

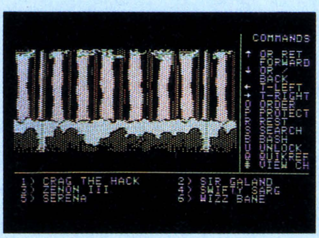
でも、クエストを進める順番は決まってない。ひとつ解決しないと次に進めない、なんてことはないのだ。それぞれのクエストは、小さなゲームとして楽しめばいい。で、クエストを達成するとJ・V・Caneghem(作者だ)が出て来て、「あなたはいくつのクエストを達成しました。現在のスコアはこれこれです」と教えてくれる。しかも、経験値が1,000アップ(最後のクエストでは、なんと1,0000アップ!)。

パッケージに入っているマップは、たんなる飾りじゃない。ここに、必要な情報がすべて書かれている。だからクエストを言いつかったときは、この地図を見ないとダメ。何がどこにあるかわからないのだ。

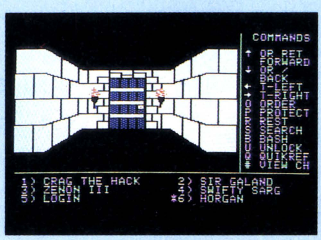
が、マップに書いてあるのは地上の様子だけ。町やダンジョンは、そこに行ってみないとわからない。魔法が94種類、登場するモンスターは200以上。生半可な気持ちでは、絶対にエンディングは見られない。



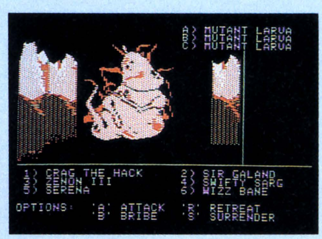
⬆サイズが小さくなった新しいパッケージ。



⬆森の中。ダンジョン、町だけでなく、町の外も3D表示だ。モンスターに注意。



⬆ダンジョンと違って、美しいレンガで作られている町。ここは宿屋を出たとこ。



⬆ワッ、モンスター! 戦闘もテキストで進められる。武器、魔法を総動員だ。

消極的な態度は通用しない。とにかく、前進あるのみなのだ

マップだけでなく、町の風景、キャラクターデザインもCaneghem夫妻の共同作業だ。

M　町とか洞窟は私たちがグラフィックまで起こしたけど、地上やモンスターは私たちがデザインして、若い子たちにやってもらったの。

——一番大変だったのは、キャラクターとかマップのデザインあたり？

J　いや、プレイバランスだね。モンスターには必ず勝てなきゃいけないわけだしね。ある人は難しいって言うし、ちょうどいいって言う人もいれば、簡単だって言う人もいる。全員が満足してハッピーになれるポイントを見つけるのは、とても難しい。けっきょく、僕らが気に入るように決めたんだけど、誰にでも喜んでもらえると思うな。

——プレイヤーのレベルの基準は？

J　ミドルクラスかな。でも、今までRPGをプレイしたことのない人にも遊んでもらえるように、マニュアルは初心者にもわかるように作ったんだ。

M　だから、最初の町のマップをのせて、マッピングの方法も説明したの。

——確かに、マニュアルを見て親切だと思ったけど、ゲームを始めるとすぐにゲームオーバーになっちゃうんだ。何かうまい方法を教えてよ。

J　ふつうのゲームだと、1歩進んでモンスターと出会うと戦闘になって、勝つと町まで戻って体力を回復するよね。で、次はもう少し遠くまで行ってまた戻って。これを繰り返して、少しずつ進むわけだけど、僕らのゲームは違うんだ。休憩（レスト）すると体力が回復するから、モンスターと闘ったらそこで休憩して体力を回復し、次に進むわけ。どんどん先へ先へと進めばいい。

——じゃ、戻る必要はない？

J　そう。戻らずに休憩すればいい。

Ronald（以下Rと略）　あとで、とっておきの情報をあげるよ。それがあれば、バッチリさ。

Ronald Spitzerさんは27歳。会社運営の仕事を担当している。ゲームの話をしているときはまったく口をはさまないが、セールス、マーケティングの話題になると、彼の出番という感じで話し始める。声がまたシブイ！

——ところで、ゲームを終わらせるのにどのくらいかかるのかなぁ。

J　すごくうまい人は、50〜60時間かな。だいたい、150〜200時間ってとこだね。もう200人くらいの人が、終わったっていう手紙をくれたよ。実際にはもっといるだろうね。そうそう、そのなかに日本人も2人いた。



Ronald Spitzer

社長夫妻を支えている、経営面での中心人物。年齢のわりに、とても落ち着いた人だ。

日本人が2人かあ。ヒントもないのによく解いたもんだ。そもそも、目的がわからない。じつは、こっそり目的を教えてもらったのだけど、それは内緒。ただ、パッケージに入っているマップをよく見ると、ストーリーがこの先まだ続き、やがて宇宙に出るのではないかと予測できるのだ。

アメリカNo.1を目指すNWCは、㊙のプロジェクトを開始した！

R　Might & Magicは去年の12月に発売して、今までに30,000本売れたんだ。僕たちは、アメリカでNo.1のソフトハウスを目指してる。もっともAppleIIに関しては、今でも一番だけど（笑）。

初めは販売も自分たちでやっていたが、今は Activision に販売をやってもらっている。新しいゲームの開発とマーケティングに専念しようというのだ。販売が Activisionに移ったのを機会に、パッケージも変えた。

M　あれは気に入っていたし、大きくて目を引くからビジネス的にも成功だったと思う。でも、これ以上売ろうと思ったら、あの大きさだとお店があまりたくさん置いてくれないの。今度のは箱に入っているから、棚に入れてもタイトルが見える。それで、変えることにしたのよ。このほうがコストも安いしね。

——ところで、他機種への移植は？

J　やってるよ。もうじきCommodore 64版とIBM-PC版が完成する。来年は、Mac、ATARI ST、AMIGA、AppleII GS版を発売する予定なんだ。どれも、それぞれのマシンが持ってる機能を取り入れるつもり。とくにグラフィックだね。AppleII 版は AppleII GSでも動くけど、それじゃあつまらないでしょ。

M　音楽も入れるつもりよ。

——ウィザードリィとかウルティマみたいに、シリーズ化はしないの？

J　IIはもう作り始めてるよ。IIIはど



⬅手描きのオリジナルマップと、パッケージに入っているマップ。苦労の跡があちこちに見える。

うかな。作るかもしれない。そのあとはわからないけど、おそらく別のシリーズをスタートすると思うんだ。
M あまり長く続けると、飽きられるおそれがあるでしょう。
——Might & Magic 以外はどうなの？
J ハハハ。じつは、新しいプロジェクトがもう進行してる。シークレット・プロジェクト！ 内容はまだ秘密さ。RPGだけど、モンスターとか魔法とかは出てこない。ファンタジー以外のもの、そこまでしか今は言えないな。
M メインプログラマーはJonよ。 私たちにとって、Might & Magic はとてもいい経験になったわ。ユーザーの反応もわかって、そこから新しいアイデアが出て来たりするわけ。新しいプロジェクトも、そんなところから始まったのよね。
J ここが好きだとか、好きじゃないとか、フィードバックがあるんだ。1作目はそれがなかったぶん大変だった。
——Jonは、プログラムとゲームデザインと、どちらに比重をおきたい？
J ゲームデザインだね。今回は市場性を考えて、こういうタイプのゲームを作ったわけだけど、将来的には違うタイプのゲームも作りたい。僕はアーケードゲームも好きなんだ。コンピュータで新しいエンターテイメントの世界を作ろうっていうんで、New World Computingという社名にしたわけだし。
会社の中心メンバーは、今回のインタビューに出席してくれた3人と、ユーザーサポート、プログラムを担当するMichael(マイケル)の4人。小規模な会社だが、彼らにはパソコンで新しい世界(ニュー・ワールド)を作ってやろうという大きな夢がある。



⬆日本版 Might & Magic の発売時には、ぜひ日本に来たいと言う3人と中沢社長(右端)。

Minoru Nakazawa

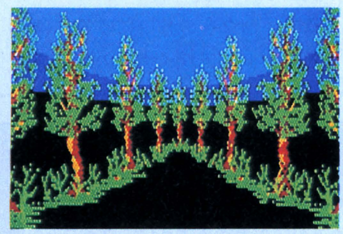


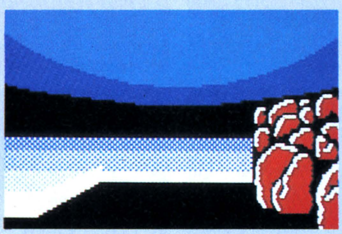
昔から米国のソフトハウスを日本に積極的に紹介してきたスタークラフトの中沢社長。

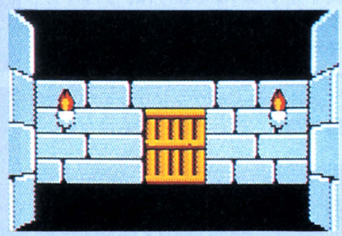
作者のJonもビックリ。日本版は美しく、速い！

10月号でもちょっと紹介したMight & Magic日本版は、一歩一歩完成に近づいている。Apple II版に比べると、とにかくグラフィックがきれいで、これには作者のJonも大満足。
シナリオは、もちろんオリジナルと同じだ。町、ダンジョン、城、地上はすべて3D表示で、町が5つ、城が6つ、洞窟が9つと13のダンジョン、魔法が94種類に、約200種類のモンスターが出てくる。パーティーは6人までだ。
オリジナルでは、約80枚の絵で全モンスターを表わしているが、日本版はこれが約120枚に増えた。謎解きにも一部変更があって、ちょっと意地悪な謎を、答えやすく変えたそうだ。
右側の写真はPC-9801版だが、11月中旬にはこのPC-9801版とPC-8801版が発売される。さらに年内、FM-7版とX1版も発売の予定。また、来年3月ころにMSX版(SRAM付き、2MB)も発売される。
アクションRPGもいいが、たまにはこんな、操作はちょっと難しいがオーソドックスなゲームをプレイしてみたい。覚悟を決めて、完成するのを待つことにしよう。













動きも音も絵もすべてリアルが新しい

アメリカの最新RPG

アメリカの売れ筋ゲームをみると、RPGがとても多いのに気がつく。
もちろんウルティマもまだまだ頑張っている。
しかし、そのラインアップには確実に新しい形のRPGの台頭が目立ってきている。
でも、日本じゃどんな風に新しいのかなんてわからない。
そこで、アメリカの最新の動きを紹介しよう。

グラフィックと音が超リアルな本格派RPG、"BIRD'S TALE"だ。

文字だけのテキストアドベンチャーならいざしらず、RPGだったらグラフィックがきれいなほうがいい。そう思うのが人情だ。ゲームがおもしろければそれでいい、という人もなかにはいるだろうけど、それにしたってゲームがおもしろくて、なおかつグラフィックもきれいなら、誰だってそのほうがいいに決まっている。

グラフィックをきれいにするには、もちろんゲームデザイナーのセンスがよくなきゃけいないが、その前にハードの問題があるのだ。

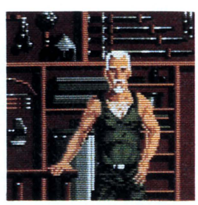
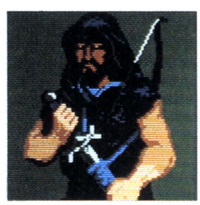
1年くらい前、アメリカではAppleII GS、ATARI-ST、Amigaといった、16ビットパソコンが登場した。日本でも最近になって、X 68000とかPC-88VAなんかが出てきている。この16ビットの出現によって、見違えるほどリアルなグラフィックが可能になった。

"BIRD'S TALE"は、以前発売されていたものをAppleII GS用にリメイクしたゲーム。シナリオは前のものと同じで、グラフィックと音を新たに作り直している。ゲームは本格派のRPG。85の魔法が使え、ダンジョンを含む16の迷路がある。ユニークなのは、ウルティマやウィザードリィのキャラクターが、そのまま使えること。奥が深くて前のバージョンも、人気が高かった。

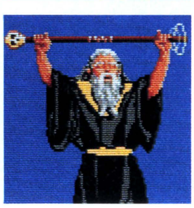
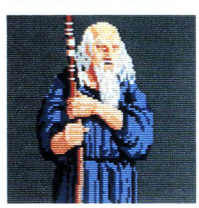
ウルティマやウィザードリィと大きく違っているのは、タイトルにもなっている吟遊詩人(バード)の能力。鳥のように唄うから"バード"と呼ばれているわけだから、楽器をどこにでも持っていくのはあたり前といえばあたり前だ。でも、旅に楽器を持っていく吟遊

THE BIRD'S TALE
Electronic Arts

写真を見てもわかるように、グラフィックがとてもリアルなゲームだ。しかもそれだけでなく、音にも凝っている。オープニングのゲーム背景の説明からして、吟遊詩人がマンドリンを弾いて物語を話す。思わず見とれるほどだ。




詩人って、ゲームではあまり見かけない。ところがこのゲームは、吟遊詩人の唄が武器になってしまうのだ。

そして吟遊詩人が唄で攻撃するときには、コンピュータから本当に曲が流れる。リメイクする前のゲームでだって音は出ていたけど、今回はより本物に近いのだ。マンドリンならマンドリンで、本当に曲を演奏しているみたい。

しかも、音がリアルなのはこれだけじゃない。教会で体力を回復してもらうときには、僧侶たちがちゃんと祈りを捧げてくれる。また、旅の仲間が集うギルドでも、吟遊詩人が名演奏を聞かせてくれる、といった具合だ。

よい音の出せるハードになったから、BGMに凝るのではなく、あくまで本物に近い音作りをしている。つまり、リアルな音、なのだ。この考えが進んで次に考えるのは、会話を文字ではなく〝声〟にすることだと思う。声で入力して声が返ってくる、というのは無理でも、相手の会話だけなら今の技術でも声にすることは可能だ。だからきっとそんなゲームが登場するだろう。

で、グラフィックはというと——、これはとにかく美しいのひと言。グラフィックがきれいだとこんなにゲームに集中できるのか、と感じてしまう。たんにきれいなのではなく、音と同じようにグラフィックも本物に近いものを目指しているのだ。もちろん動きもある。フルアニメーション、というわけではないけど、吟遊詩人の指はちゃんとマンドリンの弦をはじき、クモの化け物は死体を食べ、町の中を移動するときは背景がスクロールする。

このゲームは、以前発売されたゲームの16ビットパソコン用のリメイク版。だからだと思うが、より本物に近いグラフィックを、よりリアルな音を、と目指しているのがよくわかるのだ。

グラフィックと音がリアルなら その次にくるのはリアルな〝時〟

〝BIRD'S TALE〟は、グラフィックと音の面でリアルさを追求していた。しかしまだほかにもリアルにできるところはある。それは〝時〟だ。つまり、リアルタイムRPG。ゲーム中に時間が表示されたり、月日がたつといったものは多くあるが、リアルタイムでキャラクターが動く、というのは最近になってからだ。これも、グラフィックと同じくハードの問題が絡んでいた。

16ビットパソコンだからこそ可能となったふたつのゲームを紹介しよう。

〝DUNGEON MASTER〟は、その名のとおり、ダンジョンを舞台にしたゲーム。4人のパーティーが、迷路のようなダンジョンを右へ左へと歩きまわる。もちろんグラフィックは美麗。音のほうも、壁にぶつかればぶつかった音と同時に〝Ouch!〟と声を出す。が、もっと注目したいのは、すべての面でリアルタイム、ということだ。

まず戦闘モードが存在しない。モンスターが出た、モードが切り替わる、というわけではないのだ。歩いている最中に突然モンスターの姿が見える。戦いたくなければ後ろを向いて逃げ出せばいい。しかしモンスターは追ってくるかも。逃げるのが遅れれば、列の後方の人間が攻撃される。では戦おう、とたまたま手に持っていた石を投げた。すると石がモンスターに向かって飛んでいくのが、ちゃんと見える。

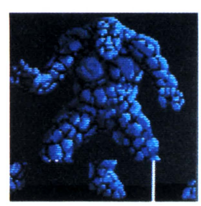
また、ダンジョンにはつきものの扉。これは鍵やコインを必要とするもののほかに、レバーを引いたりボタンを押すタイプがある。そこでレバーを引く。レバーを引くときはレバーに向いてるわけだが、引いた瞬間に、扉のほうから開く音がするのだ。中には床に仕掛けがあって、ある場所を踏んでいる間



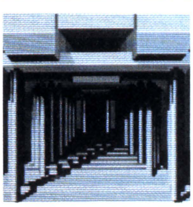


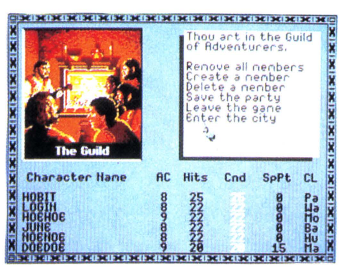


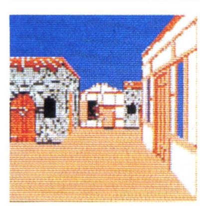


➡左ウインドーにモンスターや町並、下はメンバーの状況、右で戦闘や会話を行なう。



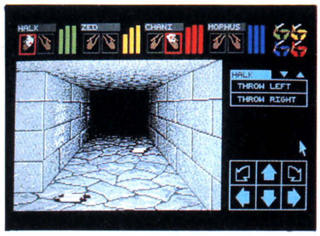





DUNGEON MASTER
FTL Games

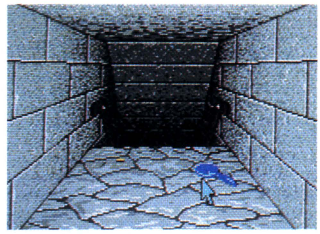


その名のとおり、ダンジョンだけが舞台のゲーム。そのリアルなグラフィックにも驚かされるが、それより何より、すべてが自分で動くとおりに行動できるという、そのリアルタイムさにビックリする。味方が死んで白骨死体になったら、それを敵に向かって投げたり、敵の死体を食べてしまう、などのトッピな行動までフォローしているのだ。



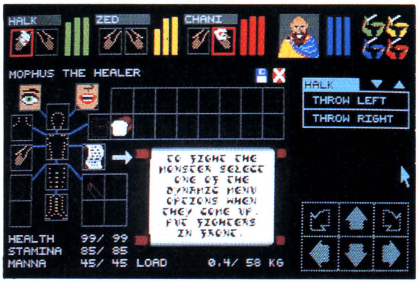












➡この画面では、食べ物を口に運ぶ、拾ったアイテムを目で見る、手に持つ、といった行動までが行なえる。

だけ扉が開いている場合もある。このときは扉が開いているうちに走って通り抜けるのだが、スピードが遅いと、後方の人間は扉にはさまれて〝Ouch!〟とまた叫ぶハメになる。

つまり、実際に自分がダンジョンに入ったら取るような行動が、すべてリアルに行なえるのだ。巻き物を拾ったら、手に取って広げて目で見るだろう。このゲームではそのとおりに行動できる。アイテムだって、どんなものでも持てるわけはないはずだ。ゲームの中には、袋もないのに薬を20個も30個も持てたりするものがあるが、このゲームに関してはそれは不可能。持てる重量が決まっている。

と、挙げればキリがないほど、すべての面がリアルタイムのゲームなのだ。

ゲームを作ったFTLの人の話だと、シナリオはあまり気にせずに、とにかく本当に近い驚きをプレイヤーに与えたかった、ということだ。そのとおり、ゲームの目的とか使命とか背景などはないに等しく、そのリアルさのみを楽しむゲームとなっている。とはいえ、キャラクターは成長するので、RPGの基本はきちんと守られているのだ。

では、リアルタイムを追求してしまうとシナリオの深いゲームは不可能なのか、というとそうではない。

〝THE FEARY TALE ADVENTURE〟は、広大なマップを持ちシナリオの奥深いことが売り物のRPGだ。国を滅ぼそうとする悪の化身を倒すため、3人の兄弟が旅をする、とRPGにはありがちな設定を持つゲーム。宿屋もあるし、魔法も使える。もちろん大勢の人と話せる、と別に目新しいものはない。

ところが、やはりこのゲームもリアルタイムを追求しているのだ。

ゲーム中に昼と夜とがある。これは、日本のゲームでも見かけるし、めずらしくはない。ところが、人と話をしている最中に敵が現われ弓で攻撃してくる。こんなことは今までなかったはずだ。会話してる最中に敵が現われる、考えてみればごくあたり前のこと。敵がこちらの都合を、考えてくれるわけがない。と、これだけで驚いてはいけないのだ。話をしてる相手が、敵の弓で殺されてしまうことだってある。

その人物は、とても大切な情報を持っていたかもしれない。しかし一度死んだものは生き返りはしない。それどころか、もう一度同じ場所を通ると死体が横たわっているのだ。主人公もまた同じ。3人の兄弟がいるが、旅に出るのはひとりずつ。ひとりが死ぬと、次のひとりがまた旅に出るわけだ。そして、前の兄弟が死んだ場所に行くと、持っていたアイテムと一緒に、変わり果てた姿の兄弟がいるのである。

このゲームのリアルさは、これだけではない。広大なマップには、川もあるし山もある。川だって浅ければ、渡れるはずだ。海もある程度までの距離なら泳げるだろう。しかし、今までだと、川があればまるで通れないか、関係なく通れるかのどちらからだ。ところが、これは現実に近い動きをする。

腰くらいの深さの川だと、腰まで水につかって川を渡るし、海に入ったとしても体力がある限り泳ぎ続ける。茂みに入れば、動くスピードはニブる。敵が大勢だと囲まれてしまうことはよくあること。1対1で戦ってくれるような律儀な敵がいるわけがない。町に入ったから敵が追って来ないか、というとそんなことはない。門もなにもない町なら、平気で追ってくるはずだ。

前に、朝と夜がある、と書いた。夕

THE FEARY TALE ADVENTURE

Micro Illusion

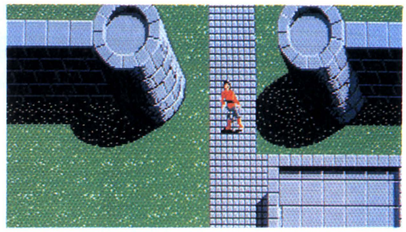
第１印象は、とてもキレイなグラフィックのアクションRPG。で実は、こんなことまでできるのか、と感じてしまうほどのリアルタイムRPGだ。どんなところがリアルなのかというと、敵が出てきたときに、相手を盾にして戦うことができる。たとえば３人の敵のうちひとりに矢を撃たれたとする。残りの敵の影に身を隠せば、矢はその敵にあたるのだ。

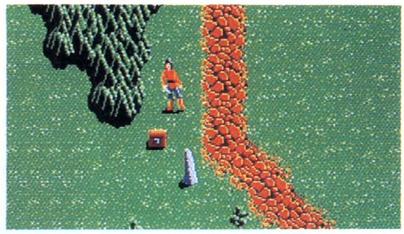


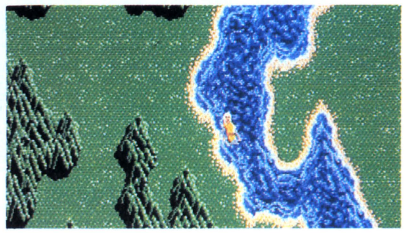
⬅夜、宿屋へ入ったときにだけ眠れる。リアルタイムの一例だ。











方、だんだんと薄暗くなり、そして夜は真っ暗になる。真っ暗というのは道も見えないほど真っ暗なのだ。都心じゃあるまいし、夜が明るいわけはない。当然、夜目がきかないプレイヤーは、明かりがあれば別だが、たとえ敵が近づいてきても、わからない。

と、こちらも〝DUNGEON～〟に負けず劣らずリアルタイムを追求している。そしてこの〝FEARY～〟のスゴイところは、これだけリアルタイムでありながらなおかつ本格派のRPGをも追求していることだ。ウルティマやウィザードリィのように、戦闘モードがなければ本格派じゃない、たんなるアクションRPGだ。と、戦闘シーンだけで判断するなら、これはアクションRPGだ。

だが、リアルタイムということを重視すれば、どうしても戦闘はアクションになってしまう。何しろリアルなのだ。本当に敵と戦うときに、戦闘モードは存在しない。そのうえ、城あり町ありダンジョンありという広大なマップ、壮大な背景を持つ物語設定、モンスターとの戦闘により上がる経験値、といかにもRPGといった要素をできるだけ取り入れてるところに注目したい。

アメリカのRPGが、リアルなグラフィック、音、そして〝時〟を追求しているのはわかった。しかしそれはみんな高性能のハードに関してではないか。いくらアメリカといったって、まだほとんど８ビットのマシンのはずだぞ、という人がいると思う。そのとおりなのだ。だから８ビットのマシン用ソフトでも、よりリアルなものを求めてるものはある。日本でも、〝リバイバー〟(ちなみにＸ１とPC-8801用)などがリアルタイムを取り入れているし、８ビットマシンもそれなりにリアルさを追求してるのだ。

そしてリアルさを追求するのはマシンの性能に関係がなかった

〝LEGACY OF THE ANCIENTS〟というゲームが今年発売された。これは別に16ビット用のソフトではない。が、まるで16ビットを思わせる３Ｄ画面を持っている。おっ、スゴイ、８ビットでも頑張ればできるんだ、と思ったとたんに画面はウルティマになった。

プレイヤーがどこかの星の美術館にいるところから、ゲームは始まる。ここの場面が、リアルな３Ｄなのだ。迷路のような廊下を歩きまわると、ところどころに絵が展示されている。なんとこの絵が、それぞれ世界の入り口になっているのだ。で、中に入っていくと……、ウルティマタイプのRPGになる。と、こういう仕組み。

やはり、ハードの壁は厚かった。しかし、確かにマシンの限界はあるが、アイデア次第でうまく克服できるという、よい例である。

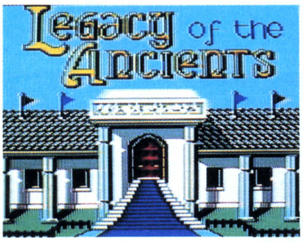
美術館の絵の中に入る、という形式を取ることで、リアルな３Ｄ画面とそうでない画面との差があまり気にならない。また、この方法だとグラフィックをリアルにするのも一部分でよいから、８ビットパソコンでも可能な限りリアルなものにできるのだ。

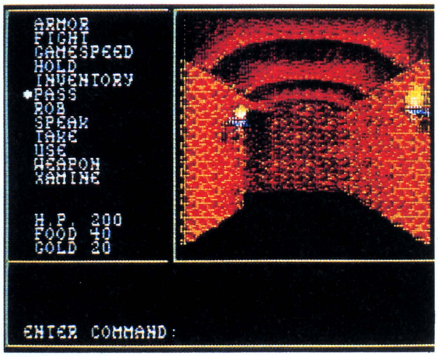
また、３Ｄでない画面でも、リアルタイムを取り入れている。たとえば町にある高利貸。金を借りると、何日以内で返せ、といわれる。その期限が過ぎるとプレイヤーは牢に入れられてし

LEAGACY OF THE ANCIENTS
Electronic Arts



スペース美術館の中に展示されている絵の中に入っていく、というアイデアが光るゲーム。絵の中ではごく普通のRPGといった感じだが、美術館内のリアルな３Ｄに驚かされる。また、リアルタイムもできるだけ取り入れられてるし、シューティングゲームやカードゲームなどもできるのだ。いろいろな要素が、しかもバランスよく入っているゲームである。





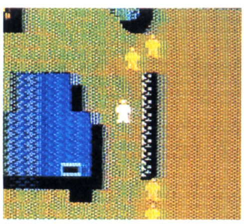
SPACE MUSEUM

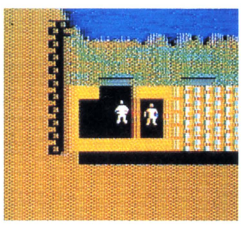


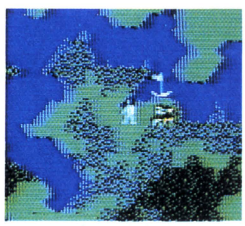


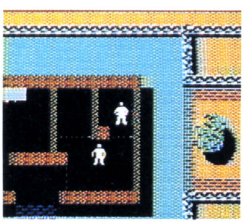


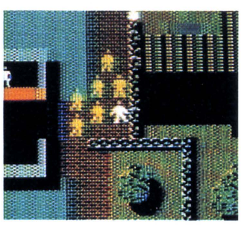
OUT OF MUSEUM

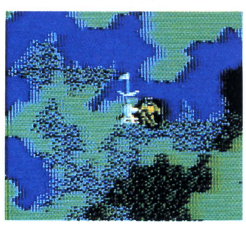


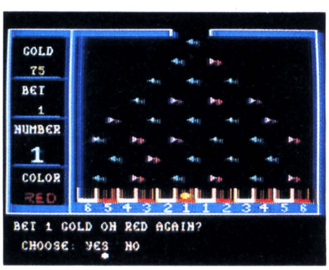




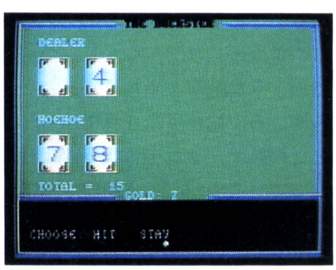








←パチンコのようなものは、一種のルーレット。上からおちたボールが、どこに入るかを当てるのだ。



まうのだ。プレイヤーにとってゲームの中で時は確実に過ぎ去っている。

町には、銀行もある。さすがに警備が厳重で、いたるところにガードマンがいる。ここで銀行強盗をすると……、たちまちガードマンがプレイヤーをめがけて集まってくる。逃げきれれば、もちろん盗った大金は自分のもの。だが逃げられなかった場合には、これまた牢に入れられるか、運が悪ければ殺されてしまうのだ。これが文字で説明されるのではない。ウヨウヨいるガードマンたちがすべて、プレイヤーめがけて集まってくるのだから臨場感がある。

このように、このゲームはできるだけリアルさを追求しようとしてるのだ。しかも、設定は奇抜なSF仕立てだが、本格派RPGに、これまたできる限り近づけようとしている。

絵の中の世界には、20以上の町があり、城もあり、とマップが広い。そして美術館には何枚も絵がかかっている。洞窟の絵もある。ということは、ダンジョンも存在するわけだ。モンスターを倒すたびに経験値は上がるし、それぞれの世界では使命もある。しかも、美術館にいる謎の人物を救出するという、大きな目的まであるのだ。

このように、今のアメリカのRPGはリアルさを追求している。それはグラフィックはもちろん、音もだし、時間にまでも及んでいる。そして、リアルさを追求する一方で、キャラクターが成長する、謎解きがある、というRPGの基本はしっかり守っているのだ。

それどころか、リアルさをあくまで目指したうえになおかつ、本格派と呼ばれる要素、町やダンジョンを持つ広大なマップ、壮大な使命、なども取り入れようとしているようだ。

では、これからは一体どんなゲームが出てくるのだろうか。リアルさを追求するのなら、今度は何をリアルにするのだろう。しかし、たんにこのままリアルさを求めるだけなら、今の16ビットパソコンだって決して限界がないわけではないので、また次の高性能ハードの登場を待たなければいけない。アメリカの今後を、のぞいてみよう。

異なる4種類のゲームによって Dungeons & Dragons世界を表現

RPGとは、もともとパソコンゲームではなかった。ゲームマスターと呼ばれる進行係と、冒険をするプレイヤーたちが、サイコロと細かく決められたルールブックを片手に遊ぶボードゲームである。奥が深く、遊び方に慣れれば、これほどおもしろいゲームはない。

しかし問題は、人数がある程度揃わないと遊べないことだ。またメンバーが集まったとしても、ゲームマスターがうまくゲームを進めないと、まるでおもしろくないだけでなく、単にめんどうくさいゲームになってしまう。

そこでこのRPGの楽しさを生かして、もっと簡単に、しかもひとりでも遊べるようにしたのが、ゲームブックであり、コンピュータのRPGであった。そして、どんどんリアルなRPGへと進んでいる。が、もともとを振り返ってみると、ボードゲームのRPGなのだ。

ファンタジーでおなじみのSSIが、このたび〝Dungeons & Dragons〟(以下D&D)の会社、TSRと7年契約を結んだ。D&Dとは、ボードゲームRPGの代表的なゲーム。アメリカでRPGといえば、イコールD&D、と誰もが思うほどポピュラーなゲームである。

そのD&DをSSIは、1988年の夏から秋にかけて4本のコンピュータゲームにする計画なのだ。

その4本とは、まずウルティマIVの16倍の広さを持つ、本格派RPG。グラフィックは3D画面にアニメーションを取り入れていて、もちろんリアルだ。このゲームの特徴は、今までのゲーム同様にパーティー全員を操るほかに、パーティー中のひとりだけを操り、残りのメンバーはコンピュータが操作する方式が取れること。ゲームの進行は早くなるし、本格派RPGはめんどくさくて、という人でも楽しめる。もちろんシナリオは、とてつもなく奥が深い。

2本目は戦闘シーンのみにスポットを当てた、ガントレットのようなアクションRPG。本格派RPGでは、どうしてもリアルタイムな戦闘に限界がある。それならなにも本格派にこだわらず、アクション重視のRPGを作ればいい、ということで考えられたゲームだ。

そして3本目が、映画的なグラフィックでおなじみCinemawareのマスターゲームデザイナーと契約して作る、トレーニングゲームだ。キャラクターのレベルアップを目的としていて、同時にD&Dの世界を映像的に教えてくれる。また、このゲームで鍛えたキャラクターは1本目のゲームで使える。

最後の4本目が、ボードゲームのゲームマスターをバックアップするソフト。人数さえ揃えば手軽に、ボードゲームRPGが手軽に楽しめるソフトだ。

このように、同じD&Dを4本のゲームにすると、広くて奥の深い世界を無理矢理ひとつのゲームに押し込めることがないので、とても満足のいくものになる。もちろん、4本で1つ、ではなく1本ずつが個々に楽しめるゲームなのだ。そして、4本全部をプレイしたとき、そこには今までのどのゲームでも味わえなかった、壮大な世界がいとも簡単に、手に入るのである。

グラフィックや音などがリアルなのは当然、そのうえでRPGの世界をどう広げていくのか。これが、これからのアメリカの動きだろう。その意味でこのSSIによるD&Dのゲーム化は、アメリカの今一番新しい動きを知るのに最もふさわしいゲームといえそうだ。では、どう広がっていくのだろうか。

DUNGEONS & DRAGONS
SSI



このゲームだけ画面写真がないのは、現在開発中だから。そこでもとになったD&Dの日本版を写真でご紹介。新和という会社から発売されていて、マニュアルブックやダイスなどが入っている。また、写真手前のフィギュアはアメリカ製。D&D世界を想像するときの助けとなるほか、プレイ中のコマの役目も果たす。

ボードとかコンピュータとかとジャンルに拘わらないRPGが理想

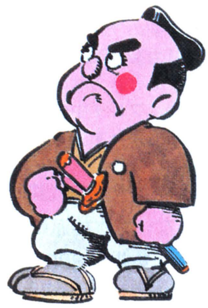
前に紹介したD&Dのゲーム化の中に、ボードゲームをプレイするのに便利なコンピュータソフトがあった。もともと、人間同士で遊ぶRPGを手軽にしかも簡単に楽しむため、コンピュータのRPGが生まれたわけだから、これはよい方向なのではないのかと思う。

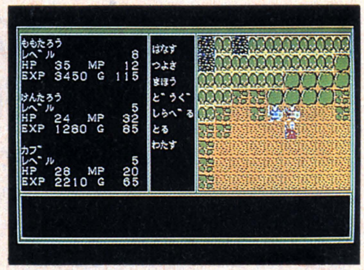
RPGの理想をいえば、ビジュアルがなくプレイするのにめんどうなボードゲームと、奥の深さではどうしてもボードゲームに負けるコンピュータの、その両方の欠点を持たない形が望ましい。たとえば、コンピュータがゲームマスター役をし、ひとりひとりがコンピュータを使ってパーティーに参加する、といった形だ。今はまだハード的には難しいが、現在のハードのままでその理想に近づけていくのが、今後の動きなのではないだろうか。SSIの試みはその第一歩にすぎないのだ。

ツクールシリーズ第2弾

RPGツクール「まみりん」

キミの88で『ドラゴンクエスト』風RPGや、『ウルティマ』風RPGが、いとも簡単に作れてしまうとゆー、RPGツクール『まみりん』の登場だ。数々の新機能を搭載し、キミの広大無辺なオリジナルシナリオを実現することができるのだ。また、パソコンを使うのが初めてのキミでも、オートパラメータ設定機能を使えば、キミだけのRPGができる。こんなにいいツールは他にはないぞ。





寛政12年。蝦夷(えぞ)地御用雇として千島へ行き、伊能忠敬に測量術を学ぶ。その後、樺太を探険し、間宮海峡を発見。この人こそ、日本の大冒険家であった間宮林蔵である。略して『まみりん』。

ログインでは、地図を作り数々の難関を乗り越えた彼にちなんで、このRPGツクールをまみりんと名付けたのだ。

まみりんでRPGを作るには、まずマップを作り、町を作り、それから住人やモンスターを作る。それぞれ順を追って説明していくが、キミも間宮林蔵に負けない探究心と夢をもって、オリジナルRPGを作ってみよう。思ったより簡単にできてしまうはずだ。このまみりんさえあれば日本の夜明けは近い。

世界の大きさを決める

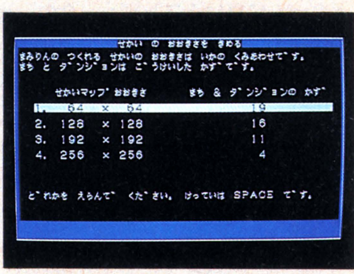
世紀のRPGツクール『まみりん』で、世界にたったひとつしかないオリジナルRPGを作ろうという若人たちよ！

諸君には、マップやモンスターの絵を描いたりする前に、ぜひともやってもらわねばならぬことがある。それは、ゲーム世界の大きさを決めるということじゃ。

このまみりんで作れるゲーム世界マップの広さと、町およびダンジョンの数は、右下の表のような関係にある。

世界マップが狭ければ、町とダンジョンは数多く設定することができるし、逆に世界マップを広くしたければ、町とダンジョンの数を減らさなければならないというわけじゃな。

狭い日本で多くの都市が莫大な人口をかかえる一方、広大な土地のアフリカ諸国では一握りの町に人々が集まる。実に今の世を反映させたまみりんじゃ。



⬆世界の大きさを決める画面。町&ダンジョンの数というのは、ふたつを合計した数じゃ。

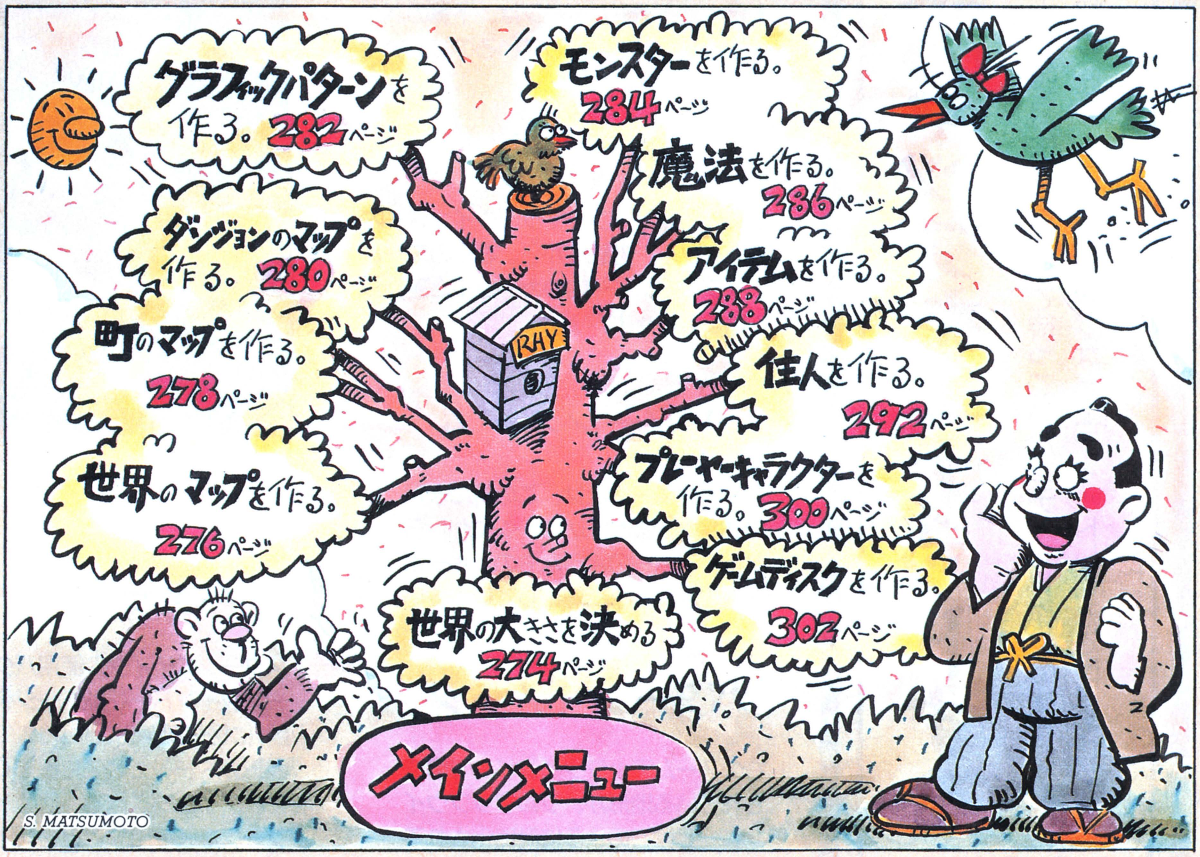


世界と町の相関関係図

	世界マップの大きさ	町とダンジョンの数	説明
1	64×64	19の町（ダンジョン）=19	狭い国土にたくさんの町。これぞ、ジャパネスクじゃ。
2	128×128	16の町（ダンジョン）=16	お手頃なマップの広さと町の数。なかなか欧米的？
3	192×192	11の町（ダンジョン）=11	このぐらいのマップになると、少々手応えがあるぞい。
4	256×256	4の町（ダンジョン）=4	広大なる土地に数えるほどの町。アジア、アフリカ的。

まみりんの構造図

夢多き若人よ、ふたつの眼(まなこ)をしっかと開いて見るがよい。これが、まみりんの構造図じゃ。メインメニューから10コの項目(エディタ)が派生し、さらに項目によってはその深層部分へと進み入ることもできる。端的で美しい構造じゃろう。



アイコンの説明

セーブする



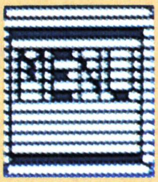
実際に作業をしていくときには、このアイコンとゆーものがとても便利な存在となる。ちなみにこれはデータセーブ用で、ひとつのエディットモードでの作業が終了したら、まずはこのアイコンを選択してセーブしておくわけじゃ。

ロードする



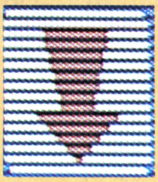
これらのアイコンは、世界や町のマップ、グラフィックパターンなどを作る画面で表示される。この矢印がディスクと逆の方を向いているアイコンは、データをロードしてくるときに使う。つまり、ディスクから出てくるわけじゃな。

メニューに戻る



エディットが終わり、ディスクにそのデータをセーブしたら、次のエディットモードへと移る。そのときには、一旦このアイコンを選択してメニュー画面に戻ってから、次のエディットモードを選ぶのじゃ。わかったかな？

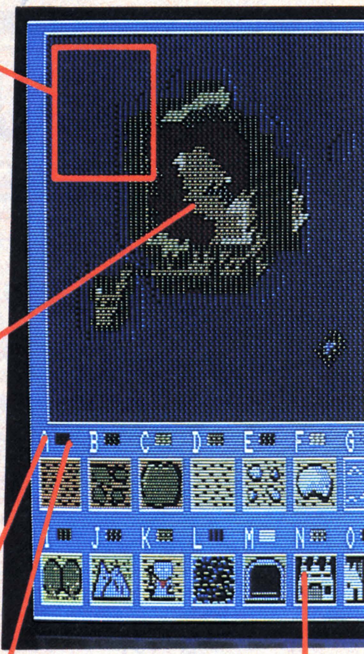
難儀モードへ入る



難しいモードに入るというのは、アイコンの絵が示すとおり、エディタの深層部分に入るということじゃ。マップやキャラクターなどのエディタからこのモードへ進入。パラメータ、条件設定が複雑なので、上級者向きなのじゃよ！

世界のマップをエディットする

さーて諸君が首を長くして待っていたエディット作業の始まりじゃ。
手初めにゲーム世界のマップなどエディットしてみてはどうじゃ!?



フルマップウインドー

縦64×横64パターンで構成されるフルマップスクリーンでは、かなりの範囲を見わたすことができる。このウインドーに表示される地形パターンは、下覧のパターンイメージを使用しているのじゃ。

カーソル

この白い点が、フルマップウインドー内のカーソル。当然ながら、右側のズームアップウインドー内のカーソルと連動しているのじゃよ。

パターンネーム

パターンネームとは、この覧に表示の16種類ある地形パターンに付けられたナンバーのようなもの。キーボードのⒶからⓅに対応しているぞい。

パターンイメージ

右のズームアップウインドーで構成されている地形が、フルマップウインドーではこのように簡略化されて表示されるわけじゃな。

パターン

パターンエディタの使用パターンウインドー(282ページ参照)にセーブしておいた16コの地形パターンがここに出てくる。アイコン操作で、他のパターンを呼び出すことも可能なのじゃ。わっはっは!

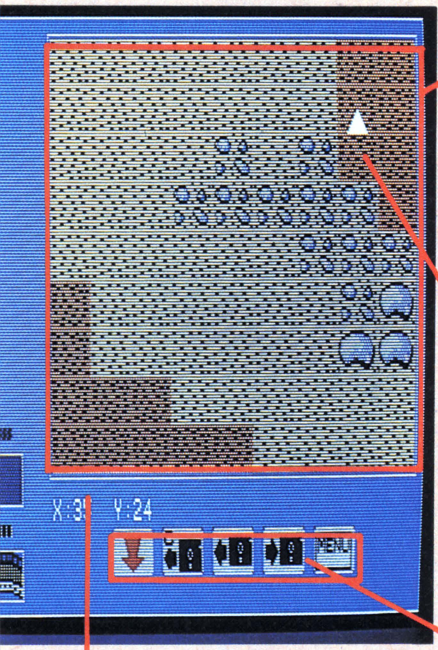
キーボード操作表

キー	操作
8 / 4 / 6 / 2	ウインドー内やアイコンのカーソル移動に使用。カーソルキーで、8パターン分飛び越し移動も可。
SHIFT	SHIFTキーを押しながらテンキーでカーソルを動かすと右側ウインドーの表示範囲が変わる。
A ～ P	パターンネームと対応している。ポンと押せばカーソルの位置に山や海が描ける。
ESC	これを押してアイコン選択モードに入る。もう1度押せば、キャンセルじゃ。
SPACE / ↵	アイコン選択の決定はこのキーで。それとスペースキーで広範囲塗り潰しも可。

世界マップのエディタに入るには、まずメニューでこのエディタを選択する。続いて既に記録済みのマップデータ、もしくはマップキャラクターパターン(例の画面左下に並ぶ16コのヤツ)のどちらかをロードしなければならぬ。

その手続きを済ませたら諸君の待ちに待ったマップエディットの開始じゃ。

最初は、同一地形パターンでの塗り潰しに早く慣れることじゃな。パターンをひとつずつ手で打ち込んでいくのはたいへんな作業。そこで、大まかな地形の構成を塗り潰しで描いておき、細かい部分の手直しはズームアップウインドーで行なうという方法がヨイ。



ズームアップウインドー

このズームアップウインドーは、縦9×横9パターンの広さじゃ。これは、ゲームをプレイするときのマップの見える範囲と同じなわけよ。なお、エディット時の細かい作業もここでやると便利じゃよ。

カーソル

こちらの白い三角形は、ズームアップウインドー内でのカーソル。お手頃な大きさで、とても見やすいじゃろう。

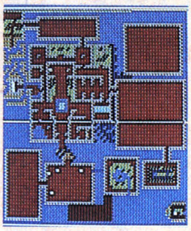
アイコン

左から、難儀モードに入る用、地形パターンロード用、マップデータロード用、メニューに戻る用のアイコンなのじゃ。これは各エディタ共通で使いやすくなっておる。

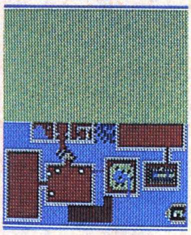
X、Y座標

カーソルの位置がX、Y座標で表われる。フルマップウインドーの左上の位置がX:0、Y:0じゃ。

パターンの塗り潰しも簡単なのじゃ



世界マップを作るときは、まず左側ウインドーで大まかな地形を構成するのじゃ。スペースキーを押して、塗り潰しモードへ。



テンキーで枠を広げていき、塗り潰す場所を指定する。AからPのパターンの中からひとつを選んで、キーをPUSHじゃよ。

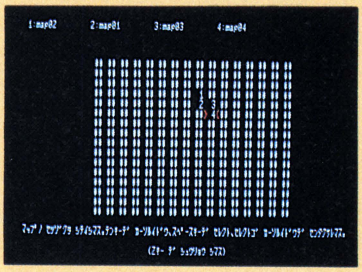


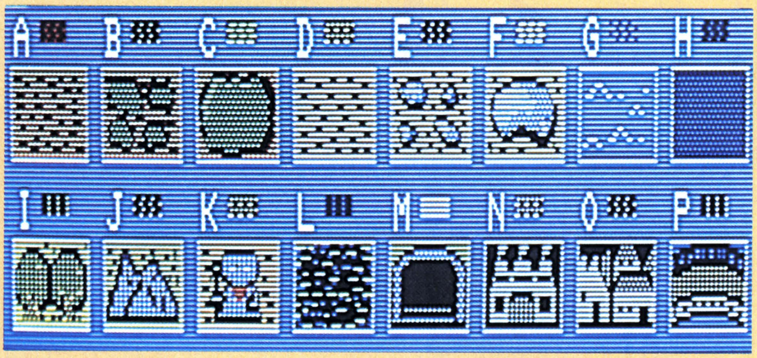
同一パターンでの塗り潰し完了！キャンセルするときは枠を最小(1パターン分)にして、元のパターンのネームを入力する。

世界のつながりや性格を設定する

このモードでは、コマンド形式で各種の設定を行なうようになっている。使い方は画面の説明を読めばすぐにわかる親切設計。なおかつ?を押せばヘルプ表示もでるのじゃ。

まずAコマンドでゲームのスタート地点を設定できる。これはエディットのときと同じカーソルで示せばOKじゃ。同様に町の位置をT、ダンジョンの位置をDを押して設定しよう。またWでワープの飛び先ポイントも同じようにして設定できるのじゃ。





はたまたMコマンドを使えば、左の写真のよーな画面になり、世界マップがどういう具合につながっているかを設定できる。もちろん、2つのマップをつなげずに、別の惑星という設定も可能であるぞ。

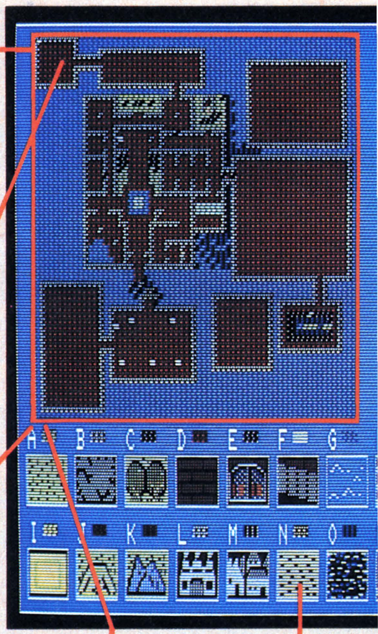
Cコマンドでは、上の写真にある地形パターン毎に、通れる、通れない、通りにくいという性格を設定できる。乗り物などのアイテム別でも設定できることはいうまでもなかろう。そうじゃ、Sコマンドを使えば、パターンイメージまでも、変更することができるのじゃ。すごいのう。

こんなこともできるぞ。Lコマンドで、モンスターがキャラクターのレベルに合わせて出現するレベル型と、ドラクエのように地形に合わせて出現する地形型を選べる。最初はレベル型に設定してあるのじゃ。

ここまで設定できれば、もうプロじゃな。あとはXコマンドで設定したデータをセーブしておけば、ちゃんとそうなる。

町のマップをエディットする

ゲーム世界が見えてきたら、今度は町を作ろうではないか。飛びっきり上等なやつを。が、忘れるな。ローマは一日にして成らずじゃ。



フルマップウインドー

フルマップスクリーンは、世界マップのエディタと同様に、縦64×横64パターンで構成されているのじゃ。

カーソル

この白くて小さい点が、フルマップウインドー内のカーソル。

パターンネーム

パターンネームは、キーボードのⒶからⓅに対応。もうおなじみじゃな。

パターンイメージ

地形パターンのひとつひとつが、このように簡略化されて表示される。

町マップのエディタの操作方法は、世界マップのときとまったく同じじゃ。マップデータまたはマップキャラクターのパターンをロードした後にエディタへと入る。

大きな町のマップを描くときには、やはり同一パターンでの塗り潰しが大いに役に立ってくれるじゃろう。そして、細部の仕上げはズームアップウインドーで、というわけじゃな。

どうかな、このまみりんのマップエディタは？　諸君のアイデア次第で、町がメイズにもダンジョンにもなりうるのじゃ。愛いやつよのう、こいつは。

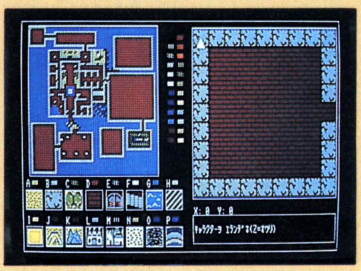
キーボード操作表

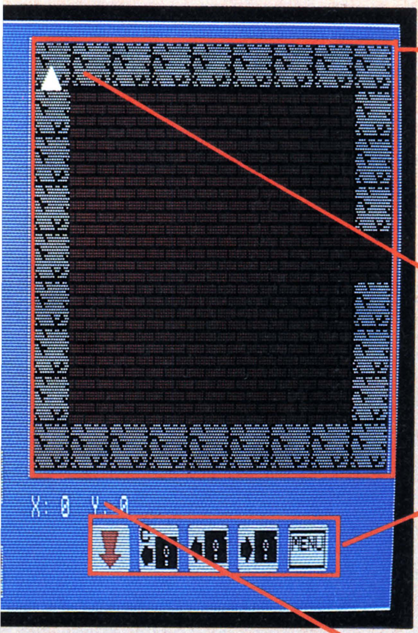
キー	説明
8 / 4 / 6 / 2	これでカーソルを動かす。テン、フルキーのどちらでも可。カーソルキーとの併用がおススメ。
SHIFT	このキーを押しながらカーソルを動かすと、ズームアップウインドーの表示範囲も移動する。
A ～ P	AからPの地形パターンに対応。カーソルのある位置に指定の地形を描けるぞい。
ESC	一度押すとアイコンの選択モードに入る。もう一度押すとキャンセルなのじゃ。
SPACE / ↵	アイコンの選択時に使用。また、スペースキーで塗り潰しモードに入るのもイイ。

難儀モードに入り細かくエディット

町のエディタの難儀モードでも、数多くのことが設定できるのじゃ。まず、Ⓜコマンドで町の大きさを変えることができる。最大64×64の大きさだが、これを小さくすることができるわけじゃ。

次にⒶを押すと、町の入り口を設定できる。世界を旅してきて、町のポイントに立つと、設定した入り口ポイントに入るよーにできている。同様にしてワープアイテムの飛び先ポイントもⓌコマンドで設定可能だし、Ⓘコマンドで町の中にアイテムを置





ズームアップウインドー

ズームアップウインドーも世界マップエディタと同じく、縦9×横9パターンの広さ。

カーソル

ズームアップウインドーの中のカーソルは、このように白い三角形。

アイコン

難儀モード、パターンロード、マップロード、メニューに戻る用。

パターン

パターンエディタで作ったキャラクターが16コ、ここに表われるわけ。

X、Y座標

ウインドー内のカーソル位置をX、Y座標で表示する便利モノじゃ。

町の場所を設定する

作った町を世界マップに配置するのは、世界マップのエディタにある難儀モードで行なう。であるからして、いくつもの町を集めて作っておき、それから世界マップエディタへ移って配置が便利なのじゃ。

町を配置するのは簡単。下の写真のようにカーソルをマップ上の町を置きたい場所に合わせて[SPACE]でよい。普通は、あらかじめ置いてある町や城のパターンに合わせるのじゃが、もちろん砂漠の真ん中でもよい。ここは秘密の蜃気楼都市というわけ。

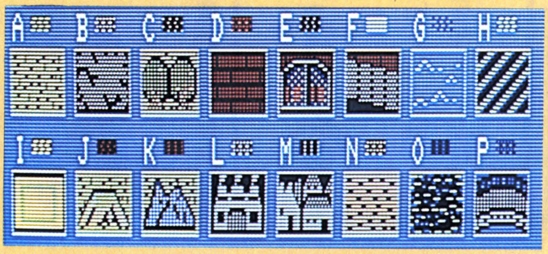


⬆プログラムの都合で、世界マップエディタの難儀モードの中で設定することになってしまったが、使い方は簡単だから安心してくれ。

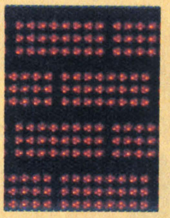
くことも、入り口設定のときと同じ方法でできるのじゃ。

世界マップのときにも設定できたように、町のマップでもパターンごとに通れる、通れないを設定できる。[C]コマンドがそのキーじゃ。おまけに鍵などのアイテムや魔法でのみ、通過できるパターンを設定するのも[C]コマンドじゃ。まみりんの最初の設定では、下のよーに設定してあるが、キミが好きなように決めなおしてくれればいい。

設定が終われば、[X]コマンドでセーブして、[Z]で町のエディタに戻れば、設定終了じゃ。

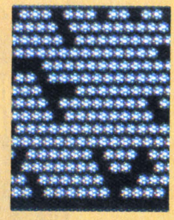


通れる



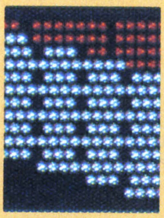
通れるところというのは、主人公のキャラクターたちが自由に行動できる場所という意味を示しておる。上の写真のようにレンガ敷きにするもよし、情緒漂う石畳にするのもよし。通りやすいというイメージが必要じゃな。

通れない



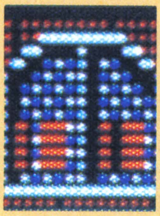
石の壁をひと目見てわかるように、壁の部分をキャラクターが通行することは不可能じゃ。しかし、虚を衝いて、実は通り抜けられる壁、なんていうのを作ってみてもいいんでないかな？ 性格の設定次第。ほっ、愉快じゃ。

ワープ



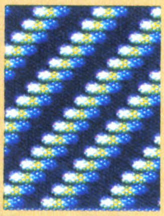
フロアとフロアをつなぐ階段、エレベータ、落とし穴など、これらはすべてキャラクターを一瞬にして別のフィールドへと移動させる地形パターン。シナリオによっては、モロ、ワープ装置という使い方もあるじゃろう。

アイテム



これは主人公が鍵を持っていると開く扉じゃ。鍵でなくとも、通行手形やパスポートなどでもヨイ(変わりばえしないか？)。アイテムについても細かい設定が可能で、その鍵は一度限りの使用か、永久に使えるのか選択も!!

魔法



ある特定の魔法を修得していれば、その魔法を使うことによってあっさりと通れてしまうのがバリアじゃ。バリアの他にも、戦慄の砂嵐地獄や毒ガス地帯などというのもいけるのう。アイテム、魔法の設定は後ページで!!

ダンジョンをエディットする

世界と町のマップでゲームのイメージをふくらませたら、お次はダンジョンのエディットが待っておるぞ。邪悪な雰囲気をかもし出せ。

ビューウインドー

ゲームプレイ中は、ダンジョン内はこんなふうに見える。今、流行の3Dというやつじゃな。

インフォメーション

この欄は右側のマップウインドーの見かたを説明している。ロックドアとは鍵で開くドアじゃ。

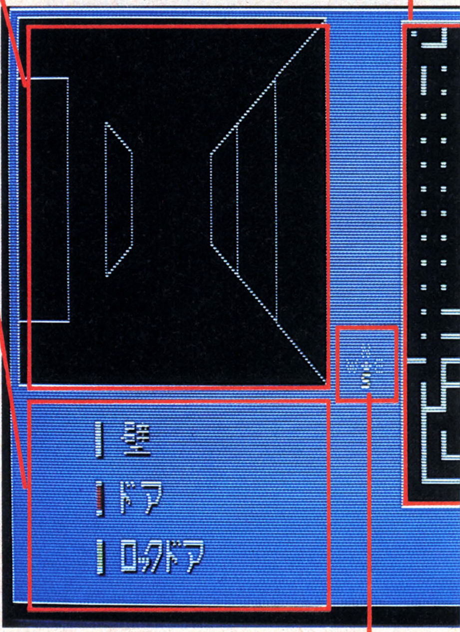
メニューでダンジョンのエディタを選んで、マップデータロードの手続きを終えたら、そこはもう、闇の支配する地下迷宮の入り口じゃ。

水色のカーソルを縦横無尽に操って、歯応えのあるダンジョンを作ってほしい。右の画面写真のようなやつをな。

おっと、忘れるところじゃった。このまみりんのダンジョンには、2種類のドアが存在するのじゃ。マップウインドーを見てくれい。赤い色のドアは、プレイヤーがドアに向かって進むことによって無条件に開くもの。そして、緑色のほうのドアが、鍵などのアイテムを使うことによって開くというものじゃ。また、緑色のドアは魔法を使って開けることも可能。まあ、要は設定(アイデア)次第というわけじゃな。

カーソル

マップウインドー内の水色の点がカーソル。こいつを動かしながら、迷路の壁を構築していくわけじゃ。

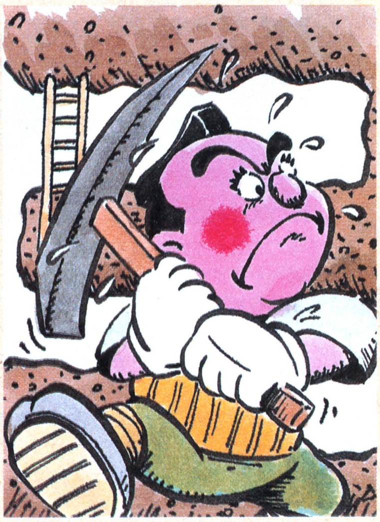


コンパス

このコンパスで、自分が今どの方角を向いているのかわかる。

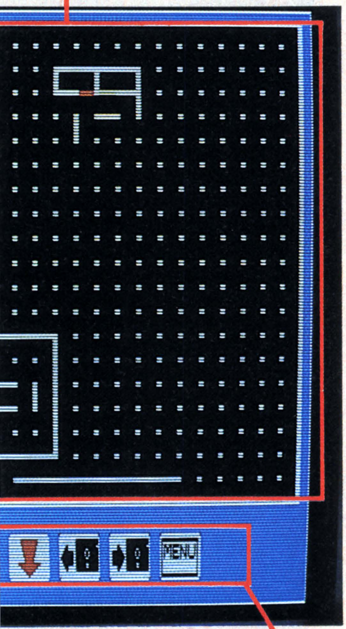
キーボード操作表

キー	説明	キー	説明
8 / 4 / 6 / 2	テンキーまたはフルキーを操作してカーソルを移動させる。カーソルは水色なので目に優しい。	ESC	例によって、このキーを押すとアイコンの選択モードに入れるという具合。もうおなじみ。
SPACE	スペースキーで壁、ドアの設置をする。セットした方角に向いてから、キーをPUSHじゃ！	← ～ →	ささいなことじゃが、アイコン選択モード時のカーソル移動は、テンキーの他にこのキーでも可。



マップウインドー

諸君は、おもにこのウインドーを見ながら作業を進めていくことになるであろう。広さは縦20×横20(歩!?)。



アイコン

左から難儀モード、マップロード、マップセーブ、メニューに戻る用。

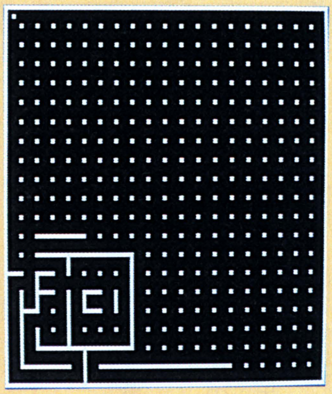
ダンジョンの作り方

これまでの世界マップや、町のマップのエディットと比べると、このダンジョンのエディット方法はすこぶる簡単じゃ。

壁のセット方法はさきほど伝授したとおり、セットしたい方角を向いてスペースキーを押す。スペースキーを1度押すと目の前に壁が現われ、もう1度押すと、目の前にあった壁が無条件で通り抜けられるドア(マップウインドー内では赤いドア)に変わる。そして、さらにもう1度押すと、今度は鍵を使うと開くドア(マップウインドー内では緑色のドア)に。

セットをキャンセルするときには、またまたスペースキーを押せばよいのじゃ。つまりスペースキーを押すごとに、壁、ドア、鍵で開くドア、キャンセルの4つの要素がぐるぐると回転していくわけじゃな。

それと、カーソルを移動させるときは、テンキーを1度押すと任意の(キーを押した)方角にカーソルが向き、再び同じキーでその方角に向かって動き始めるということを覚えておくとよいじゃろう。カーソルは、壁やドアを通り抜けて動いてくれるから扱いやすいぞい。うーむ、なんとも便利な世の中になったものよのう。





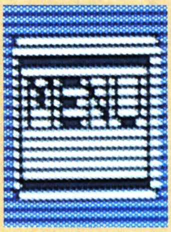
難儀モードに入る
このエディタの難儀モードは、ダンジョンの構造(階のつながりなど)を設定。



ロードする
現在ウインドーに出ているマップとは別のものを呼び出したいときに使うのじゃ。



セーブする
自分で作ったマップのデータを記録したいときにはこのアイコンをセレクト!!



メニューに戻る
いつものとおりの、メニューに戻る用アイコン。もう慣れたであろう。

ダンジョンの構造を設定する

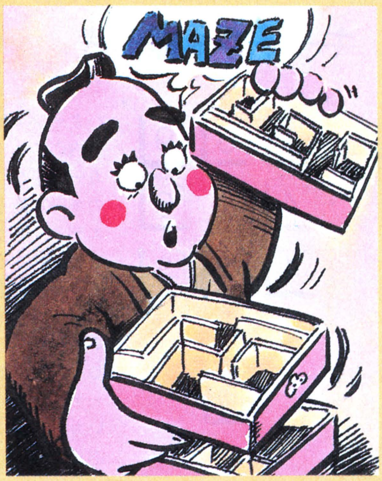
ダンジョンのマップが何階分か作れたら、この難儀モードで、マップを積み重ねて、ちゃんとしたダンジョンに仕上げるのじゃ。

まず、Sコマンドで各マップが何階になるのかを決める。このとき1階が一番地表に近く、階が増えるごとに地下深く潜ることになる。まみりんのダンジョンは、最高地下10階まで作れるから、ダンジョンだけでもかなりの物ができるのじゃ。

階層が設定できたらAを押して、階段と入り口を設定する。入り口を設定できるのは、1階に指定したマップだけだから、気を付けてくれ。間違えると、どこからも入れなくなるからのう。

続いて、Mコマンドでモンスターの配置をして、Iコマンドで特別な宝を置けば、立派なダンジョンになる。モンスターの配置は、ランダムに出現するタイプと、指定した場所でじっと待つタイプとがあるから、シナリオによって選んでくれればよい。あとは、ロックドアを開けるアイテムをKで設定すればOKじゃ。

ダンジョンを世界マップに配置するのは、世界マップエディタの難儀モード。ここで、1階として設定したマップのファイルを指定すれば、2階以降も一緒に配置される。

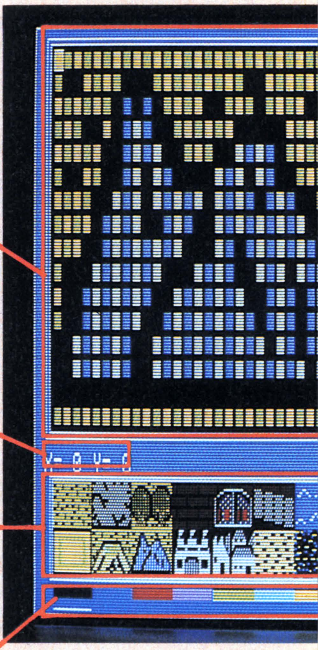


パターンをエディットする

ついにやってきたのう、この瞬間が。かつて、幾人もの若者が夢破れて去っていったものよ。しかし、わしは負けぬ。間宮林蔵じゃ!!

諸君の考えたゲームシナリオのデキを大きく左右するのが、ゲームの見た目じゃ。いわゆる視覚デザインじゃな。

このパターンエディタは、地形パターンや登場するキャラクターなどのデザインを一手に引き受けるところ。はっきりいって、これらのデザインは雰囲気勝負じゃ。絵心があるとかないとかいうのは関係なーい。ただし、作業には緻密さを要求されるぞい!!



パターンウインドー

実際にはパターンはこの大きさ。また、ここでキャラの動きのテストもできるぞ。

パターンエディットウインドー

このウインドーで、キャラクターや地形パターンなどを描くわけじゃ。縦16ドット×横32ドットのスペースをフルに使いこなせ。

X、Y座標

上のウインドー内でのカーソル位置を示す。

使用パターンウインドー

世界マップ用、町のマップ用、住人キャラクター用などのパターンをそれぞれ16コひとまとめにして保存しておくのじゃ。

カラーテーブル

色はご覧の8色が使える。下の白いカーソルは現在使用中の色を示す。水色のカーソルはタイルペイント用の掛け合わせ色じゃ。

ノートナンバー

パターンを記録しておくノートは、全部で4枚あるのじゃ。

キーボード操作表

7 8 9 4 6 1 2 3

パターンエディタ内のすべてのカーソルが、このキーで動く。エディットウインドー内に限って斜め移動も可。

5

このキーで着色じゃ。色はカラーテーブルの白いカーソルに対応しておる。

↑ ← → ↓

アイコン内のカーソルと、カラーテーブルの白いカーソルを動かすときに使うキーなのじゃ。

ESC

またまた、例のごとくじゃな、アイコンを選択するときに使ってほしい。各エディタ共通じゃ。

CAPS

CAPSを押した状態でカーソルキーを操作すると色指定用水色カーソルが移動。

SPACE ↵

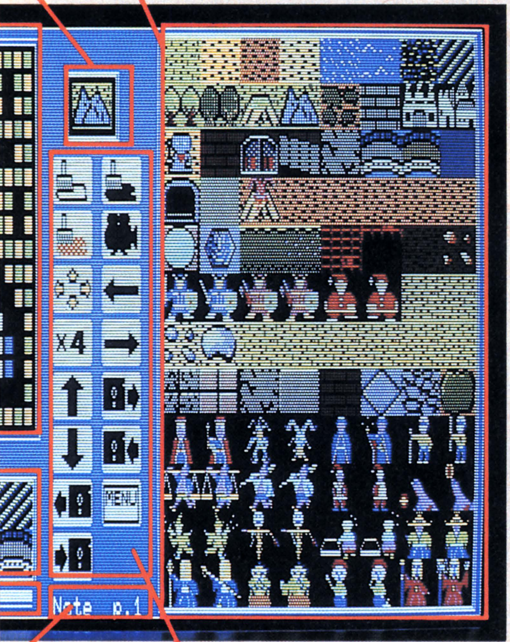
アイコン群で選択したものを決定する際に用いるのじゃ。これもご存知じゃな。

＋

オートカーソルモード。5を押すとウインドー左から右へと1段ずつ自動着色。

パターンノート

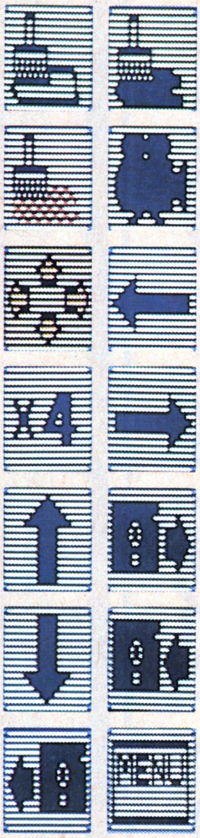
1枚のノートは96コのパターンで構成されている。ノートは計4枚。なお、3、4ページめはモンスター専用ノートなので間違えぬように。



アイコン

ズラリと並んだ15コのアイコン。詳しいことは右の欄を読んでくれい。

アイコンの説明



●塗り潰しモード
パターンエディットウインドーの全面塗り潰し用。色はカラーテーブルの白カーソルで。

●クリアモード
パターンエディットウインドー塗り潰し用その2。色指定用水色カーソルで好きな色を。

●タイルペイントモード
タイルパターンを作る。カラーテーブルの白と水色カーソルで指定した色の掛け合わせ。

●アニメーションモード
パターンノートでパターンを選べば、アニメーションが見れる。戻るのは SPACE でOK。

●シフトモード
センターからズレたり、上下の間隔がつまってしまったパターンを都合よく移動させる。

●ノートパターン取り込み
パターンノートに記録してあったパターンを、エディットウインドーに呼び出す。

●モンスターエディットモード
モンスターは4パターン分の大きさ。これで、パターン間のつながりをチェックせよ。

●ノートパターン格納
エディットウインドーで描いたパターンをパターンノートに格納するときに使う。

●使用パターン取り込み
使用パターンウインドーに登録してあるパターンをエディットウインドーに取り込む。

●ノートパターンロード
パターンノートの次のページをロードするときに使う。ノートナンバー順にロードする。

●使用パターン格納
エディットウインドーで描いたパターンを下の使用パターンウインドーに格納する。

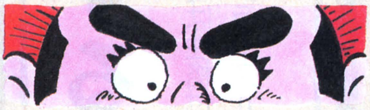
●ノートパターンセーブ
パターンノートに現在表示しているパターン群を一挙にセーブ。セーブは1ページ単位。

●使用パターンロード
16コ単位にまとめられた地形やキャラクターのパターンを呼び出すわけじゃ。

●メニューに戻る
今までに説明した各エディタ共通のアイコン。メニューに戻るときにはこれを使うべし。



●使用パターンセーブ
現在、使用パターンウインドーに格納してある絵をセーブしたいときにこのアイコンを。



16コのパターンをノートから選んでセーブしておくのだ

画面右側のパターンノートというのは、雑記帳のようなもの。ゲームエディット中に重要なのは、左の使用パターンウインドーじゃ。

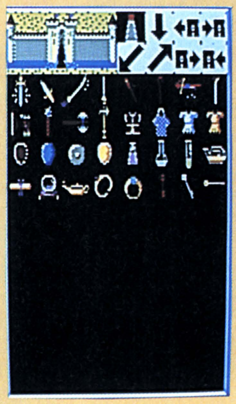
ここのエディタで作ったパターンは、世界マップ用、住人用などにきちんと分類したうえで、使用パターンウインドーに格納、セーブしておいてほしいのじゃ。ファイル名（6字まで）も内容がはっきりとわかるようなヤツを付けてな。そうすれば、マップを描いたり住人の設定をするとき、実に気持ちがよい。

また、住人を格納するときは2枚のパターン（動きのパターンは2枚）を横に並べてやる必要がある。モンスターの場合は、パターンをパターンノートの3、4ページめに格納。モンスターは4パターン（32×64ドット）大よ！

Note p.1



Note p.2



Note p.3



モンスターをエディットする

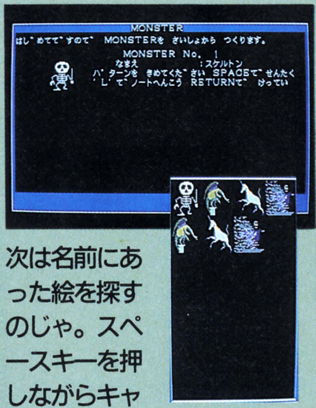
パターンエディタでモンスターたちの絵を描いたら、今度は性格付けじゃ。よりいっそう親近感がわいてくるぞい。出でよ、ジラース!!

名前を付ける

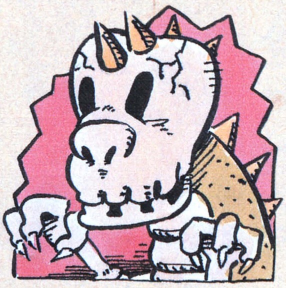


メニューからモンスターのエディタに入るとまずこの画面。モンスターの登録は名前からじゃ。入力の際にはF・1でひらがなとカタカナの表示方法変更、F・2でローマ字変換とカナ入力の入力方法変更が可。もちろん英字もOKじゃよ。F・5でセーブの後メニューへ!

キャラクターのパターンを決める



次は名前にあった絵を探すのじゃ。スペースキーを押しながらキャラクターのパターンを送っていく。Lでノートのページをめくり、RETURNで決定というわけ。



パラメータを設定する



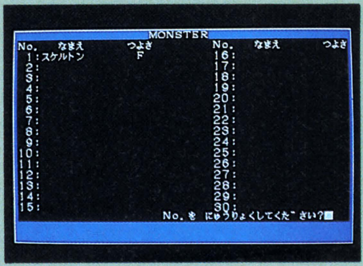
モンスターの強さを決めるとき、強さ10の後の"設定する"を選ぶとパラメータ入力型の本格派に。

モンスターの強さは?



モンスターの強さを10段階の中からスペースキーで選ぶというお手軽コース。決定はRETURN。

モンスターの一覧表



モンスターを作ってやるとこの表が表われるのじゃ。名前と強さのレベルを示しているぞ。強さXというのは、パラメータを入力したモンスター。

モンスターのパラメータを設定する

もっているゴールド

プレイヤーがモンスターを倒すと、このお金がプレイヤーの懐にころがり込んでくる。0から9,999ゴールドまで。

MAGIC

モンスターの使う魔法を決める。魔法はあらかじめ設定してあるもの(最大30コ)から選択。〝つかえない〟も可。

マジックポイント

魔法のパワーを示す。魔法を使うたびにポイントが減っていく。0になっても死にはしないのじゃよ。

プラスけいけんち

プレイヤーがモンスターを倒すと、このポイント分の経験値がアップする。モンスターの価値を決めろ。

デキィシタリティ

これは器用さ、機敏さのこと。このポイントが高いと攻撃の成功率が高くなるという具合。

アギィリティ

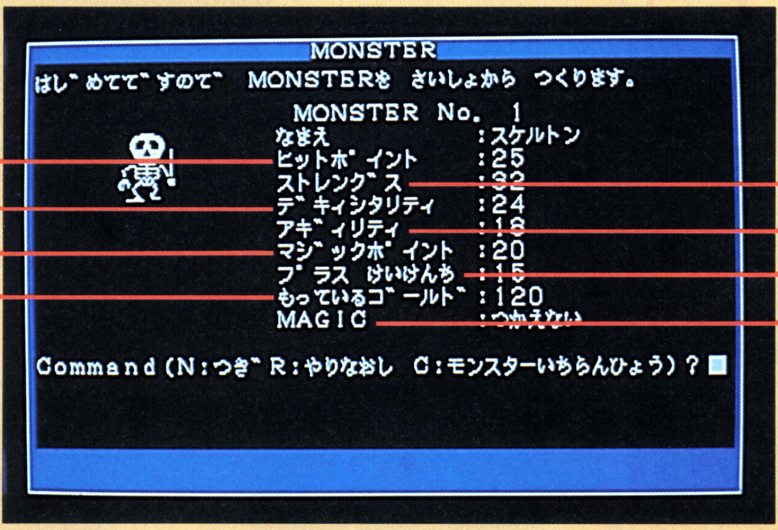
敏捷性、すばしっこさのこと。値が高いほど、プレイヤーの攻撃を高率でかわすことが可能。

ヒットポイント

プレイヤーの攻撃で傷つくたびに、このポイントが減少。0はすなわち死を意味する。

ストレングス

モンスターの強さじゃ。攻撃時、プレイヤーに与えるダメージの大きさを決めるわけ。



左のページを読めばわかるようにモンスターの強さを決める方法にはふたとおりあるのじゃ。ひとつはお手軽コースの10段階選択型。これは、つよさ1というコトバの中に、上のパラメータの要素がすべて含まれているタイプじゃな。最初に設定したモンスターの強さを基本に、ふたつめ、3つめのモンスターをどのぐらい強く、または弱くすればいいのかを考えていけばよい。

一方、もうひとつの方法であるパラメータ入力型(上の画面写真)も、設定するときの考え方は根本的に同じじゃ。が、やはり決めねばならぬことが多いし、モンスターをたくさん作るとなると、モンスター間の強さのバランスを取るのもたいへんになってくるというもの。本格派と銘打つだけのことはある手応えじゃよ。モンスターも30匹作ることができるわけじゃし、若い諸君には試練と思って頑張ってもらおうかのう。

この間宮林蔵も、かつては最果ての地で寒さと闘いながら頑張った……。若いころは、ススキノのマミリンで鳴らしたものよ。



魔法をエディットする

このまみりんは、もちろん魔法も標準装備じゃ。オプション(?)のパラメータ設定や特殊効果設定も施して、臨場感300倍を目指せ。

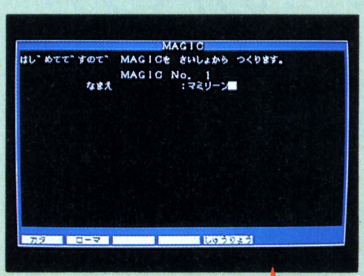
RPGをよりいっそう面白く演出してくれるのが、この魔法(マジック)である。

プレイヤー側は4タイプの魔法すべてを使いこなし、対するモンスター側は攻撃型と防御型の魔法を駆使する。

防御型魔法では、アギィリティをアップさせるよう設定すれば敵の攻撃を機敏にかわさせることが可能であるし、またヒットやマジックポイントにプラスの影響が出るよう設定すれば、力の回復もできるといった点も見逃せない。

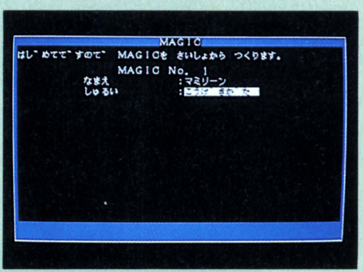
この魔法エディタは、世界、町、ダンジョン、プレイヤーキャラクター、ゲームディスクメークの各エディタにも深く関係している。そちらも参考に！

名前を付ける



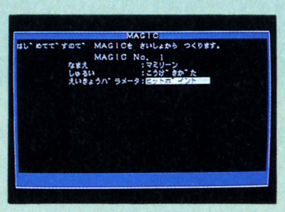
前のページでモンスターの設定をしたときと同じように、まずは名前を付けてもらいたい。魔法も全部で30コ設定できるようになっているのじゃ。

種類を決める



魔法の種類は、以下の4つの中から決めてほしい。ひとつめは、戦闘時に敵に対して攻撃を加える攻撃型。ふたつめは、プレイヤー、もしくはそのパーティーの仲間の身を守る防禦型。このタイプは、設定によってヒット、マジックポイントの回復用となったり敵の攻撃の回避用となったりするのじゃ。3つめは、なんとアイテムを出現させてしまうというアイテム型で、最後の4つめは、遠い道のりもひとっ飛びのワープ型なのじゃ。よーく吟味してくれい。

影響を与えるパラメータは?



攻撃型の場合は敵のどのパラメータにダメージを与えるか、防禦型の場合は自分のどのパラメータをアップさせるかを決めるわけじゃ。

ポイントを増やすか減らすか!?



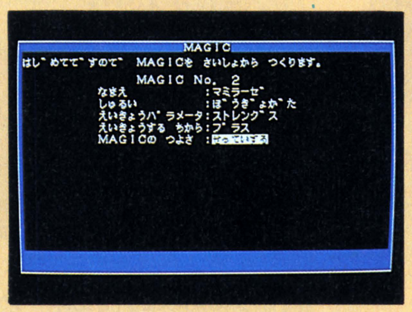
左の項で決めたパラメータのポイントを、魔法で増やすつもりならプラス、逆に減らすつもりならばマイナスで設定。

これでいいかな？



この魔法を使うために必要なマジックポイント（消費MP、上限は9999ポイント）を設定の後、この魔法に不都合な点はないか、チェックせよ。

パラメータの設定をする

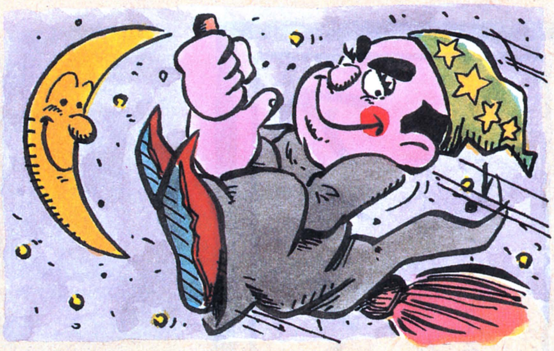


ここでは、魔法の効き目の最大数値と最小数値を入力。効果はこの幅の中から、乱数によって抽出されるのじゃ。数値の上限はともに999。

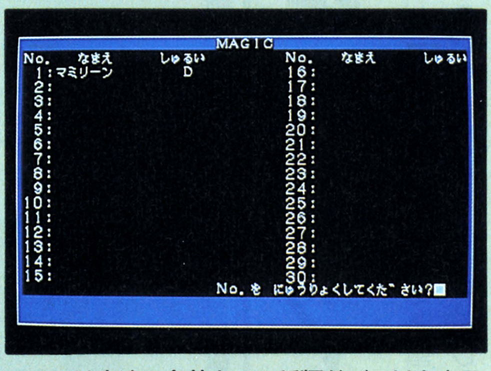
魔法の強さを決める



今度は魔法の強さを決めねばならぬ。方法は、例によって例のごとく、強さが1から10までの10段階選択型か、少々面倒なパラメータ入力型かのどちらか。早く遊びたいという人には選択型がオススメ。



魔法の一覧表

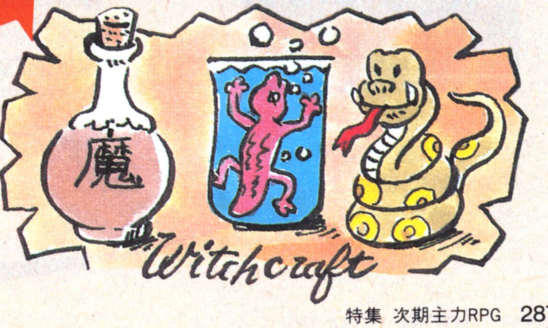


ここには魔法の名前とその種類がズラリと表示される。種類Aは攻撃型、Dは防御型、Iがアイテム型でWがワープ型の魔法となっておる。

これでいいかな？



魔法の強さを10段階の簡易モードで設定すると消費マジックポイントも魔法の強さに合わせて、まみりんが考えてくれるのじゃ。そして、各項目をチェックして問題なければ、画面上のコマンドを入力。



アイテムをエディットする

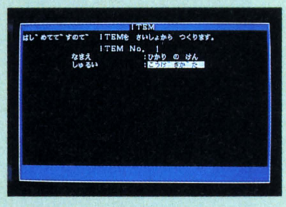
アイテムは、ゲームのバランスを取るうえでも重要なファクターのひとつといえるじゃろう。シナリオをよく考慮して設定すべし!!

名前を付ける



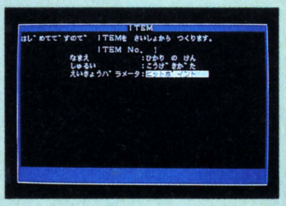
アイテムの設定も、モンスターや魔法のときと同じように、まずは名前を付けるところから始まるのじゃ。

種類を決める



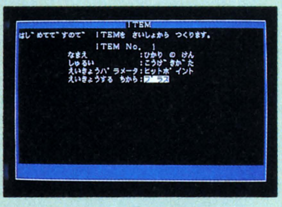
攻撃型、防禦型、魔法型、ポーション型、ワープ型、通行手型(形)、マッパー型、乗り物型の中から選択。

影響を与えるパラメータは?



攻撃型、防禦型、魔法型、ポーション型のいずれかを選んだ場合に設定をしなければならぬのじゃ。

ポイントを増やすか減らすか!?



前の項で決定したパラメータに対して、そのポイントを増やすか(プラス)減らすか(マイナス)を考えてくれ。

アイテムの強さを決める



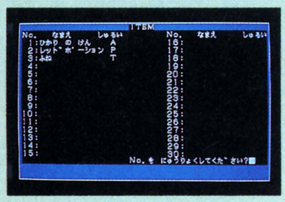
アイテムのパワーを10段階選択型のお手軽コース、もしくはパラメータ入力型の難儀コースで決めてくれい。

パラメータの設定をする



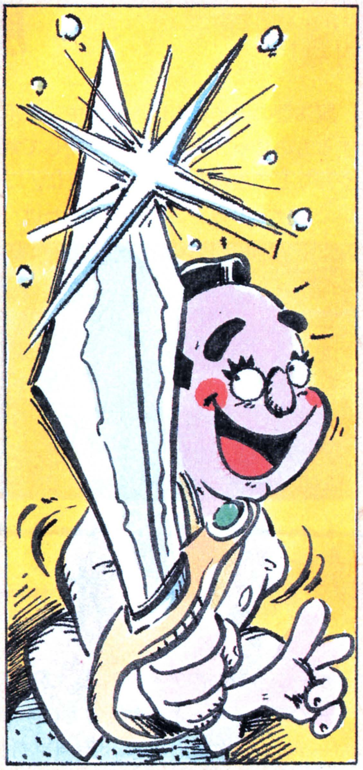
難儀モードに入ったら、アイテムの効用の最大数値(ポイント)と最小数値の幅を入力じゃ。それぞれ999ポイントまで。

アイテムの一覧表



アイテムの名前と種類(なんとか型というヤツ)を表示。種類については、次のページで詳しく説明するぞ!

ATTACK 攻撃型アイテム



攻撃型アイテムとは、いわずと知れた剣や槍のこと。群がるモンスターどもを蹴散らし、世の中に平和と秩序をもたらすスーパーウエポンを指し示すのじゃ。

まず10文字以内でカッコいい名前を付けて、気合を入れようではないか。名前の表示はひらがな、カタカナと英字が使用可能。文字入力はローマ字変換とカナ入力のふたとおりじゃよ。

その下のえいきょうパラメータというのは読んで字のごとし。プレイヤー

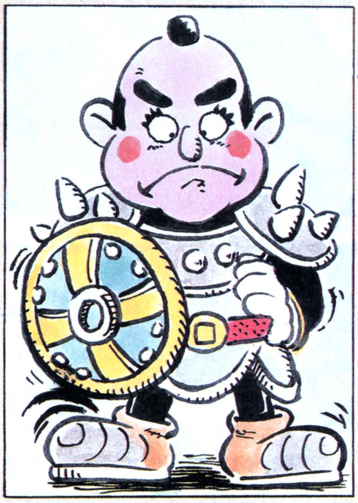


がこのアイテムを装備したときに影響を受けるパラメータを決めるわけじゃ。普通はストレングスやデキィシタリティに変化が表われるハズ。そして、アイテムのパワーがプラスに作用するか、マイナスに作用するかも設定しよう。装備するとプレイヤーの力が衰えてしまう暗黒面のアイテムなどがあっても、ゲーム展開が面白くなってよいと思う。

アイテムの強さは例のごとく、10段階の操作がパラメータの入力で設定する次第。パラメータは、アイテムの効用の最大・最小数値を入れるのじゃ。効果はこの幅の中から乱数でもって表われるぞ。

アイテムの効き目は永久型、消耗型のふたとおりから選択してほしい。消耗型というのは、装備して一度攻撃をかけるとなくなって(壊れて?)しまうイッパツ屋タイプじゃ。心してかかれ。

DEFENSE 防禦型アイテム



防禦型のアイテムも、いわずと知れたものじゃな。剣などの武器と対を成す、鎧や楯のことをいうわけである。

このアイテムはアギィリティやアーマーレベルに影響を与えることが多い。アギィリティのアップに使えば、敏捷性、すばしっこさが向上して、敵の攻撃をかわしやすくなる。したがって、重い鎧を着こむことのできない女性キャラクター向きということかのう……。かたやアーマーレベルのほうは、というと、まさにこれぞ防具の正統的な使

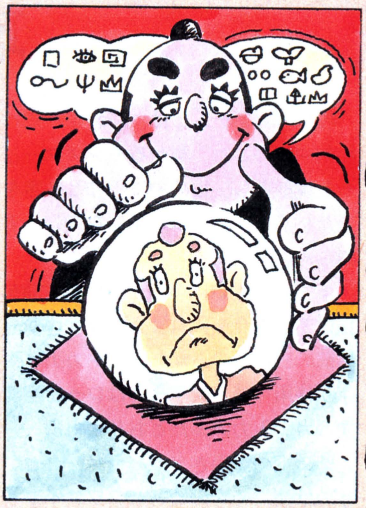


い道という感じ。このアイテムを装備することによって、敵の攻撃に対する耐久力がアップするのじゃ。文字どおり、命(ヒットポイント)を防禦するアイテムなのじゃよ。

そして、アイテムの影響する力(プラスまたはマイナス)を決めるのじゃが、これも攻撃型アイテムのときと同じようなことがいえる。すなわち、マイナス面に作用するよう設定すれば、プレイヤーの防禦力を低下させることもできるわけじゃ。このような設定をするときは、アイテムの効き目も永久型ではなく、消耗型にしておくと面白いじゃろう。苦労して手に入れた鎧を着こんだプレイヤーは、モンスターと遭遇！防禦の効果は絶大、と思いきや、敵に大きな痛手を負わされたうえに、鎧は壊れてしまうなどというのはどうかのう？　うむ、このような末端の設定においても、シナリオというのは大きく影響するということがわかってもらえたじゃろう。

さて、ここで少しアイテム一覧表の話を。名前の右側にある種類の表示は英字となっておる。これは、たとえば攻撃型ならATTACKの頭文字A、防禦型ならばDEFENSEのDなのじゃな。

MAGIC 魔法型アイテム

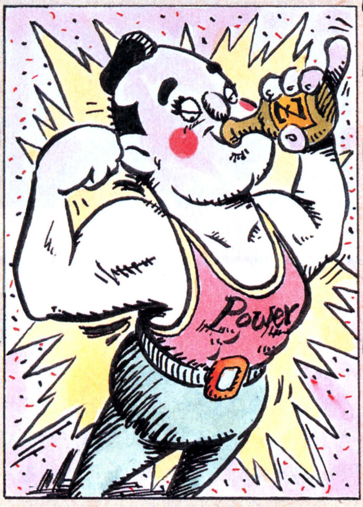


魔法型のアイテムは、戦闘中に使用するものじゃ。モンスターに対して剣や斧などで攻撃を加えるかわりに、こいつを使って戦うこともできるわけ。



魔法型という名称が付いているからには、ストレートに攻撃用魔法の呪文を設定するのもヨイ。また、少しばかり趣向を変えてミサイルや爆弾、鉄砲などというアイテムを設定してみても面白いであろう。とにかくにも、このアイテムのイメージは飛び道具なのじゃな。まあ、しかしながら、諸君のゲームシナリオによるところも大きいわけであるからにして、一応、魔法型アイテムの、ひとつの方向性として受けとめてもらえればありがたいのじゃ。

POTION ポーション型アイテム



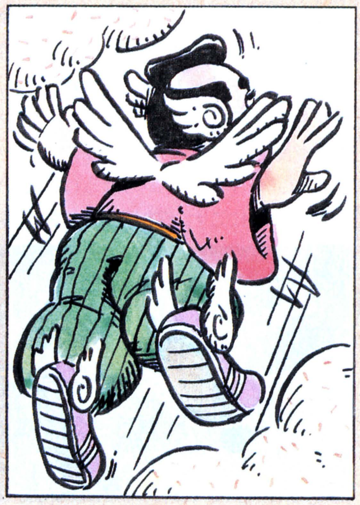
ポーション型のアイテムは、プレイヤーやプレイヤーと行動をともにするパーティーの仲間たちが、戦いに傷付き、弱ったときに使用するのじゃ。



ポーションとは、そもそも一服の、もしくは一杯の薬という意味。この薬を使えばヒットポイントか、マジックポイントかのどちらかを回復させることができるという按配なのじゃよ。いかなる病も、たちどころに治してしまう越中富山の薬的(!?)な存在。なんとも頼もしい限りじゃのう。

が、ひとたび薬の作用をマイナス面に設定したらば、それはすでにポーションではない。命を吸い取るポイズン(毒)と化してしまうのじゃあ！

WARP ワープ型アイテム



いつの頃からかは知らぬが、ワープということばは、小学生でも使うフツーの名詞(または動詞)になってしまった。ここで出てくるワープも、普段使われるワープとまったく同じ意味を持つ。A地点からB地点へ、一瞬にして移動してしまうというアレじゃ。



ワープ型アイテムの設定事項は、このエディタ内では3つだけ。名前と種類(もちろんワープ型じゃ)、それにアイテムの効きめが永久型か、消耗型かの選択にとどまっておる。どの地点からどの地点にワープするという詳しい設定は、世界、町、ダンジョンの各エディタ内でするわけじゃ。難儀モードへ入ってもらえばわかると思う。

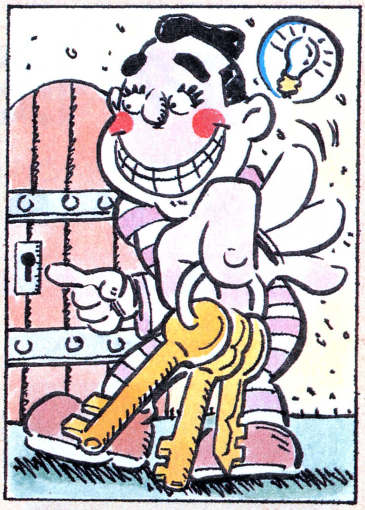
KEY

通行手型アイテム

通行手型アイテムは、鍵のかかった扉や国境などの関門を通過する際に使用するものじゃ。ワープ型アイテムのときと同じように、ここでも設定をすることは3つ。名前と種類、アイテムの効きめじゃよ。どの鍵でどの扉が開けられるかは、世界、町、ダンジョンの各エディタで難儀モードに入って設定してくれい。



ここでは、このアイテムを便宜上、鍵と称したが、このたとえがいちばんわかりやすいじゃろう。それがゲームのシナリオによっては、パスポートになったり、チケットになったりするのじゃ。というわけで、通行手型は一覧表の上では、KEYの頭文字Kとなるぞ。



VIEW

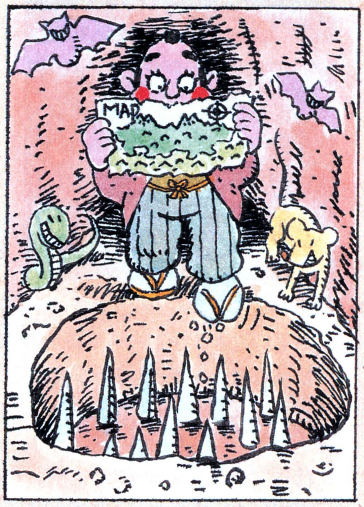
マッパー型アイテム

マッパーとはいったい何なのじゃろう？　往年の名RPGコンストラクションツール、ダンジョン万次郎を知る者ならば、ピピーンときたハズじゃが。



そうじゃ、マッパー型アイテムとは、プレイヤーが現在いる場所を、広範囲にわたって示してくれるという、魔法のアイテムなのじゃ。広範囲とはいったいどのぐらいかといえば、世界と町を旅している場合は、それらのマップエディタの画面左側、フルマップウインドーの大きさ。ダンジョンの場合は、ダンジョンエディタのマップウインドー大で表示してくれる便利モノじゃよ。

シナリオ上、必要ないならば、設定しなくともバチは当たらないと思うぞ。



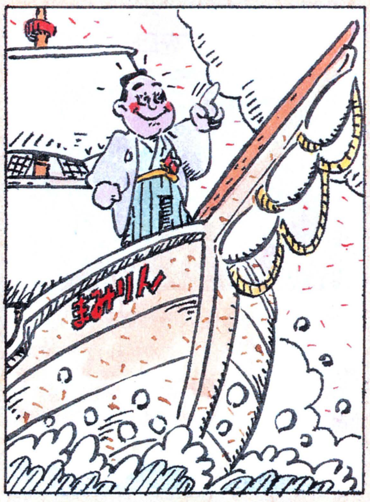
TRANSPORT

乗り物型アイテム

ここで決めることは、乗り物型アイテムの名前と、種類(当然であるが、乗り物型じゃ)のふたつのみ。この乗り物をどこに配置しておくかというのは、またもや、世界、町、ダンジョンの各エディタ内、難儀モードでということになるのじゃ。



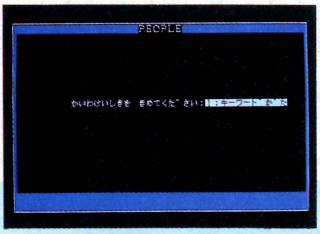
乗り物型アイテムとは、例をあげれば、行く手を阻む大海原を渡るための船のこと。であるからして、これは、地形によってはスキーやかんじきと名を変えたりもするわけじゃな。シナリオによっては、水の上を歩ける靴などというのもシャレておる。このアイテムは、持っていれば必要なときに自動的に出現する仕掛け。それも永久型で。

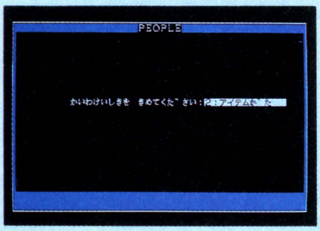


町の住人をエディットする

旅先の町々で住人と仲良くなり、さまざまな情報を聞き出すのじゃ。諸君の作ったゲーム世界に生きる人々は、キーワード型、アイテム型のどちらかのう？

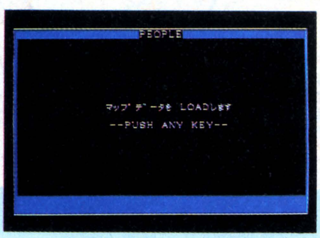
会話形式を決める





会話形式はここで一度決めると、すべての住人に適応される設定事項じゃ。つまりゲームの形式も左右する。プレイヤーが喋ったある特定のコトバ、またはプレイヤーが持っているある特定のアイテムに反応してお喋りを始めるという、どちらかの住人たちを設定できる。

マップデータをロードする



ゲーム世界の住人の会話形式を決めたら、お次はどの町（別に、町でなくてもよいのじゃが）の住人を設定するのか考えてほしい。ファイル名でバシッと答えよ！

キャラクターをロードする



かつてパターンエディタのコーナーでセーブした、16コの使用パターン群を呼び出すのじゃ。内容がわかりやすいファイル名が便利。

名前を付ける

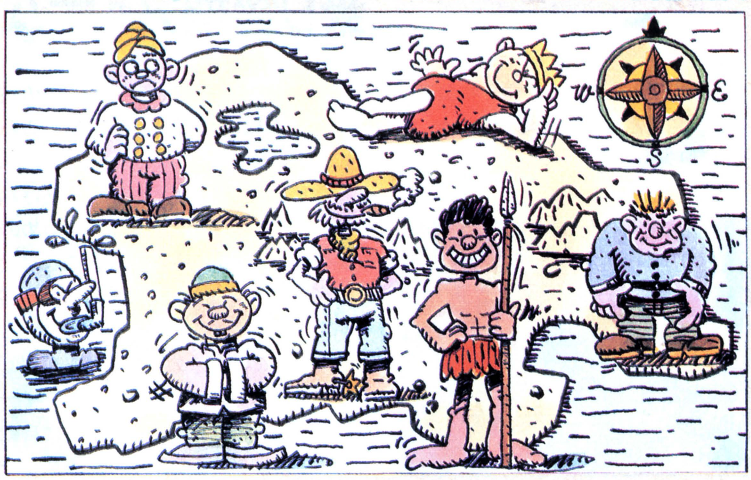


住人のひとりひとりに名前を付けてやろうではないか。これはエディタを使ううえでの、ひとつの儀式じゃ。愛着の持てるキャラクター作りを心掛けよ。

住人の一覧表



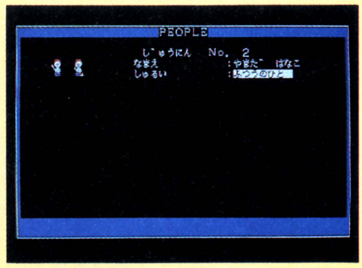
ひとつの町の住人は最高で16人じゃ。そして、ゲーム全体で設定できる住人の数は128人。一覧表では、その人々の名前と種類（職業）を、町ごとに表示するわけ。種類Fは普通の人々で、Sが商人、Dは医者ということになっておる。そうそう、いい忘れておったが、一覧表は、住人の会話などの設定をきちんとすまさねば出てこぬぞ。



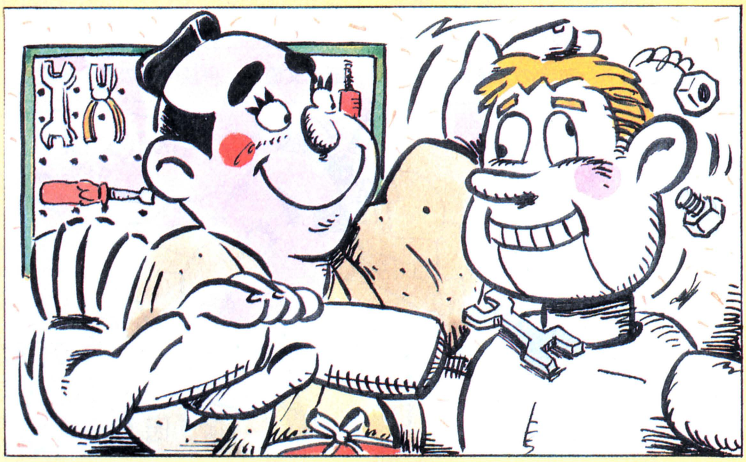
キーワードタイプ

普通の人々を設定する



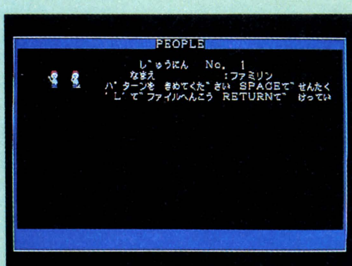


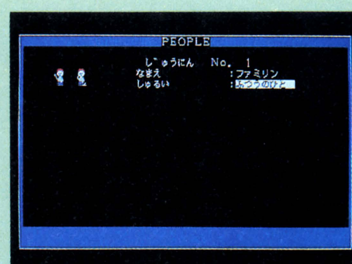
キーワードとは、知ってのとおり鍵となるコトバのこと。この形式を選択したら、住人たちにキーワードをセットするのじゃ。そして、そのコトバに対する反応(答え)もな。するとゲーム中にプレイヤーが住人との会話の中でそのキーワードを口にしたとき、住人は一歩踏み込んだ話(答え)をしてくれちゃうわけじゃ。まずここでは住人のパターンと種類を決めよう。画面左側に表示のパターンは、スペースキーで切り替わり、Lで使用パターンファイルの変更。決定はRETURNじゃ。



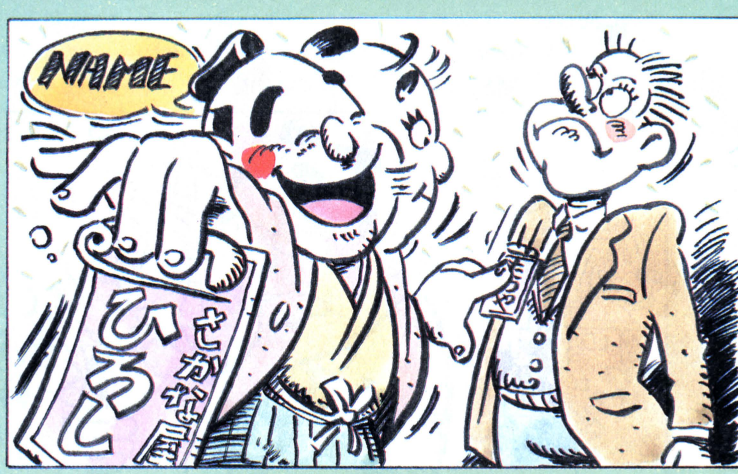
アイテムタイプ

普通の人々を設定する





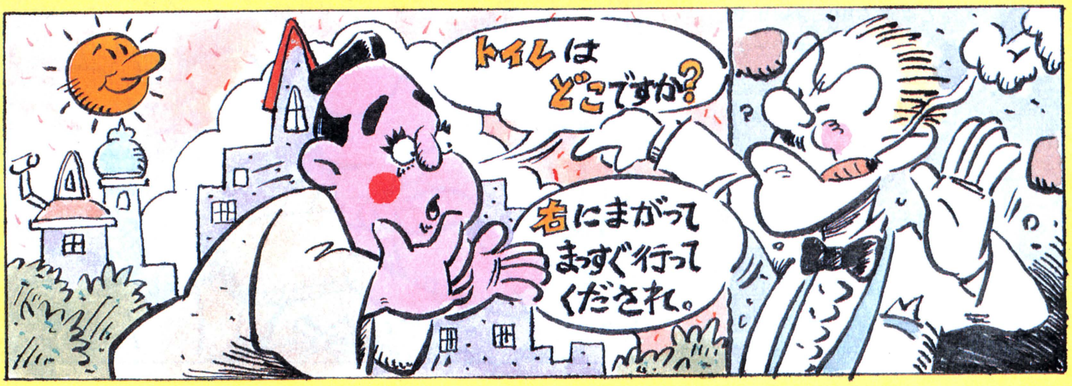
一方、アイテム型とは、会話を求めてきたプレイヤーが、あらかじめ住人にセットしてあったアイテムを持っていた場合に限って、話をしてくれるというもの。このときのアイテムとは、会話に入るための条件なのじゃよ(上も同じ)。ここでもまず住人のパターンと種類の決定を。パターンを決めるには、上のキーワード型と同様に操作してくれい。種類は、普通の人でOKじゃ。実をいうと、このキーワード型、アイテム型の種別に効果があるのは、普通の人だけなのじゃな、これが。



住人の種類まで設定し終えたら、お次はいよいよ会話文の入力じゃ。最初に挨拶のセリフを入れよう。これは、キーワードとかアイテムには関係なく喋ってくれるものじゃ。入力の方法はこれまでと同じように、ローマ字変換とかな入力のどちらか。それと、表示可能な文字は、ひらがな、カタカナ、英字の3種類よ。表示する文字というのは、セリフの入力前に選択しておかなければならぬ。一部の文節や、単語のみの表示を変更したいというときも同様。そのコトバを入れる前に表示方法をチェンジしておくのじゃ。では下の覧も読んでくれ。



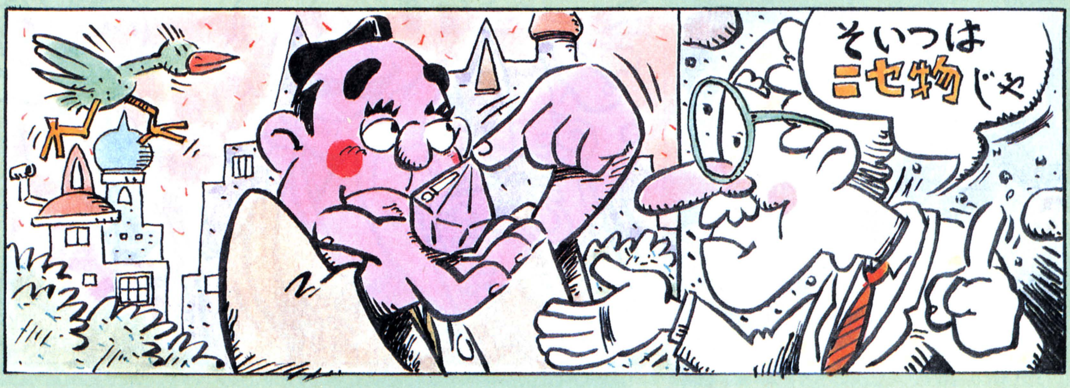




アイテムの入力は選択式じゃ。アイテムリストのページを送るときはカーソルを右下に持っていき[6]を、逆に戻すときはカーソルを左上に持っていって[4]を押す。決定はスペースキーじゃ。ちなみに、キーワード入力のほうはセリフの要領と同じ(10文字以内で)。キーワード型の場合、ゲーム中の「何について聞きますか?」という問いに対してプレイヤーは名詞で答えることになるから、当然キーワードの入力は名詞に限るぞ。住人の中では普通の人のみが、アイテム型とキーワード型類別の影響を受けるわけじゃが、その役割は同じじゃ。



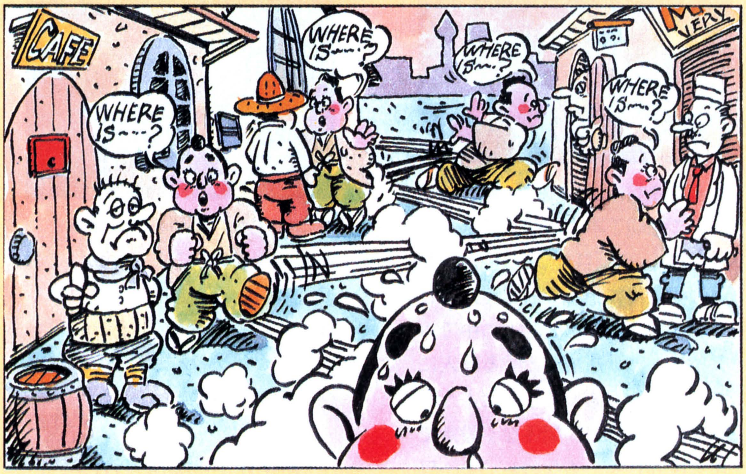




そもそも普通の人とは、情報の伝達という重要な役割を持っておる。あらかじめ設定しておいたキーワードと、プレイヤーの問いがピタリと一致したらば、プレイヤーに対してゲームの方向性というものを少しずつ与えてくれるわけじゃな。キーワード型で設定可能なキーワード＆セリフは3通り。セリフは78文字（挨拶も同じ）までじゃが、セリフの中にひらがな、カタカナなどが混在する場合はその限りではない。つまり[F・7]を押すことによって文字数が食われていくわけじゃ。このキーワード型というのはウルティマでも使われていた会話形式。一方のアイテム型はドラゴンクエスト形式じゃ。諸君ならどちらを採る!?



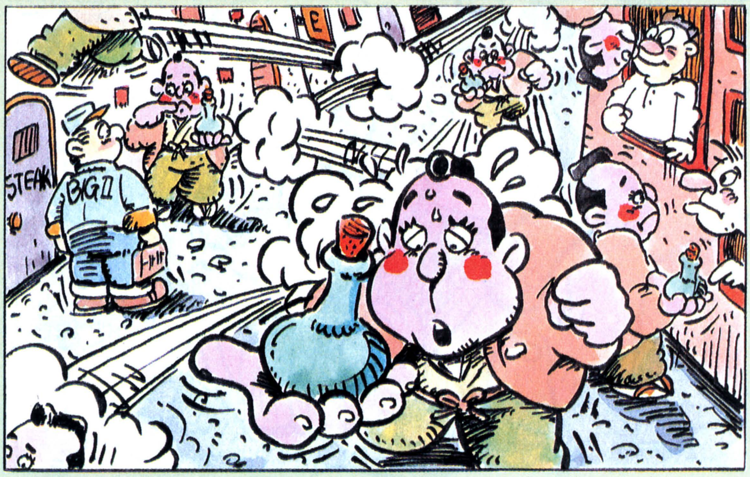




アイテム型でも設定可能なセリフは3つまで。しかしアイテム型の場合は、後ろにセットするセリフほどその重要度が高くなるようにせねばならぬ。これは、ゲーム中に話しかけたプレイヤーが会話の条件であるアイテムをふたつ以上持っていたときに、後ろにセットされた、より重要なセリフを自動検知して住人が喋ってくれるからじゃ。また、3つのセリフすべてをセットする必要のないときは、空欄のまま[RETURN]でよいぞ。会話形式を決めかねている人はゲーム中の効果も考慮するのじゃ。キーワード型のゲームはキーボードからコトバを入力する雰囲気型、アイテム型はアイテムの有無で会話が始まるという自動型じゃよ。







商人を設定する

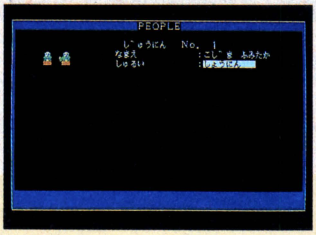
パターンを決める



住人の説明については、前の4ページで懇切丁寧に説明してきたので(おお、自画自賛じゃ)、だいたいの要領はつかんでもらえたことと思う。ここでは、住人の中でもアイテム売りを生業(なりわい)とする商人について詳しく語ってしんぜよう。

商人は会話形式に関係なく設定できる住人じゃ。すなわち、キーワード型とアイテム型のどちらを選んでも、商人はちゃんと同様にセットできるようになっておる。いつものやり方と同じように、住人に名前を付けてから、スペースキーにてキャラクターパターンを選択じゃ。Lはファイルの変更、決定はRETURNというわけじゃよ。

種類を決める



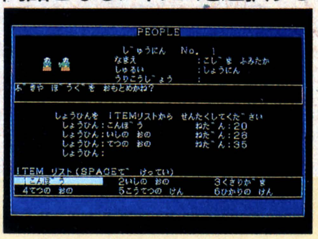
ここは住人の種類を決定するところじゃ。当然のことながら、この欄では、商人を選択するわけじゃな。そして、商人のエディタはいよいよセリフの入力という、佳境へと向かうのである。

売り口上を入力する



商人のセリフ設定は、普通の人とは違って、ひとつだけでよいのじゃ。普通の人が情報の伝達という役割りを持っているのに対して、商人にはアイテムの販売という重要な仕事があるからのう。78文字のスペースをフル活用して、イキな売り口上を考えてやってくれい。

商品となるアイテムを選択する

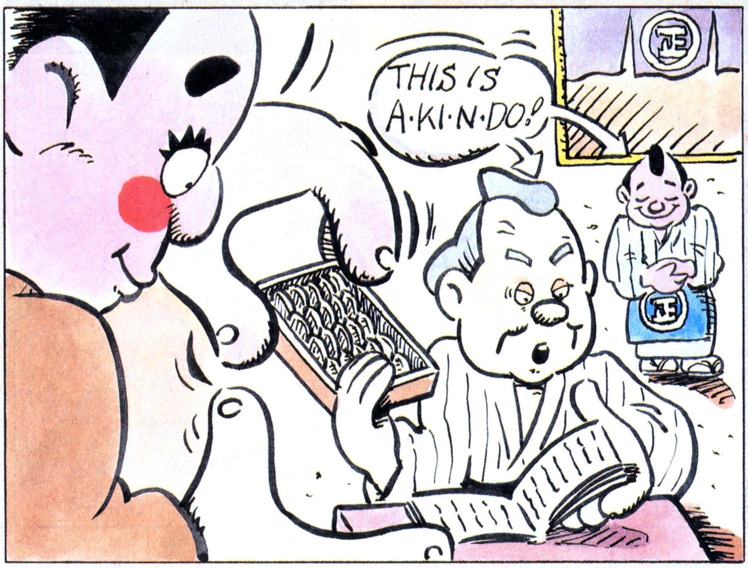


ここがいちばん大切なのじゃ!! 商人が扱っている商品(アイテム)を決めて、その値段を付けるというわけじゃよ。アイテムの設定はしてあるかな? ならば商品となるアイテムは、画面下側のアイテムリストに表示されている。カーソルをテンキーで動かし、スペースキーを押すと決定じゃ。アイテムリストの右下にカーソルを持って行き6を押すとリストの次のページが現われる。また、ページを戻すときには、カーソルを左上に持って行き、4を押すのじゃ。

さらに選択を続ける



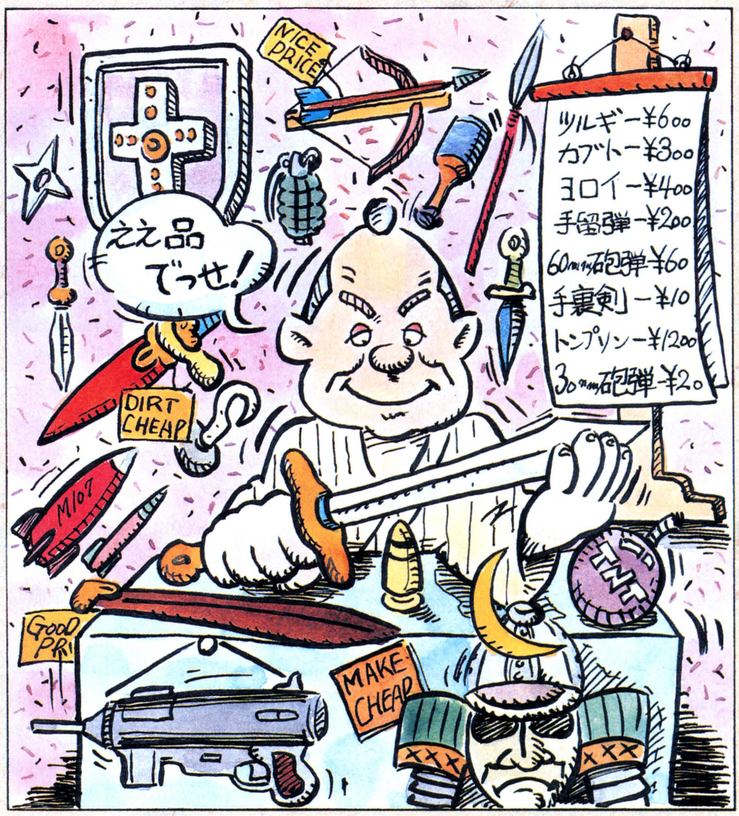
ひとりの商人が扱う品物は4つまで。それぞれ、品物の価値に見合った値段を付けてやろうではないか。しかし、発見しにくい場所に商人を設置した場合などは、プレイヤーへのごほうびとして、安い値でアイテムを売ってあげてもよいと思うのじゃ。



これでいいかな?

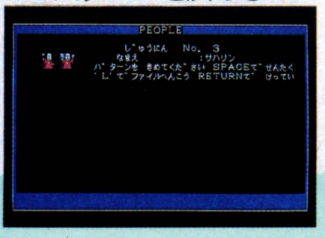


商人の設定事項をひととおりチェックしてみて、問題なければ[N]で次の住人設定へ、やり直したいというときは[R]じゃ。住人の一覧表が見たいときには[C]を押せばよい。ちなみに、住人の設定を終了してメニューに戻る場合は、[N]で次の住人設定へ移ってから[F・5]で終了となるわけじゃ。また、住人を配置するエディタへ移るには、次の住人設定に入った状態でそのまま[RETURN]とすればよい。住人配置は299ページの説明を見るのじゃ。



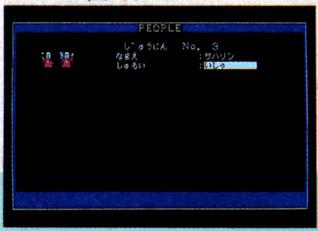
医者を設定する

パターンを決める



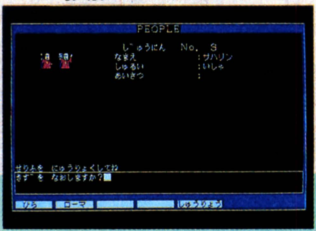
医者とは、諸君も知ってのとおり、病気についての研究をし、病人を直し、病気をなくすことに生涯を傾ける人のことじゃ。そのような偉くて頼もしい人が、このまみりんの世界にも存在してくれるというのだから、ありがたいことじゃ。ここは他の住人と同様に、名前を付けてからパターンを選択。

種類を決める



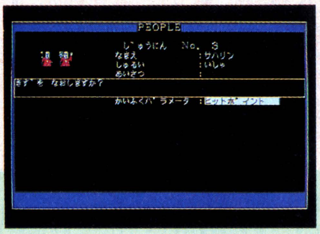
この医者も、商人と同じように会話形式とは関係なく設定できるのじゃ。したがって、キーワード型、アイテム型のどちらを選んでもいっこうにかまわないわけじゃ。住人の種類設定では、しごくあたりまえなのじゃが、いしゃを選ぶ。うむ、これだけ親切にアドバイスしておけば、後で諸君が悩むこともないと思ってな。

挨拶を入力する



医者のセリフは、普通の人とは違って、最初の挨拶を設定するだけでよい。セリフを入力できる文字数は、78文字までじゃ。このセリフ回しによって、その医者の優しい性格とか、迫力のある様子なども演出してもらいたいものじゃな。ゲーム作りは、映画の製作と似かよっておる。作品の細かいところへの気配りを怠るな。それが演出というものなのじゃ。

回復させるパラメータは?

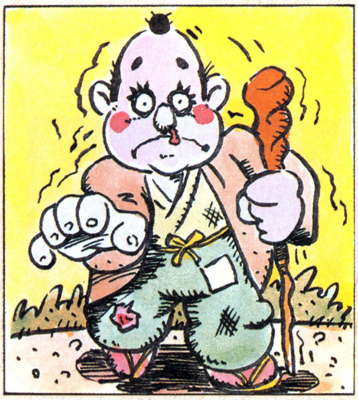


まみりんに登場する医者は、プレイヤーとそのパーティーに属する仲間のパラメータを回復させることができるのじゃ。回復可能なパラメータは、生命値のヒットポイントと、強さを示すストレングス、それに器用さ、機敏さのデキシィタリティに、魔法のパワーのマジックポイント。計4種類じゃな。スペースキーを使って選んでいき、RETURNで決定してくれい。各パラメータを回復させるように、4種類とも設定しておくと、便利このうえないのじゃ。

回復させるポイントは?



ここでは、設定したパラメータをどのぐらい回復させるのかを決めようではないか。回復可能なポイント数の範囲は以下のとおりじゃ。1から5ポイント、6から10ポイント、11から20ポイント、21から40ポイント、41から80ポイント、すべてかいふく。なにゆえ数値に範囲があるのかというと、回復させるポイントは、その設定した範囲の中から乱数によって抽出されるためじゃよ。魔法の設定をしたときと同じなわけ。最大数値と最小数値の関係なのじゃ。



治療代を設定する

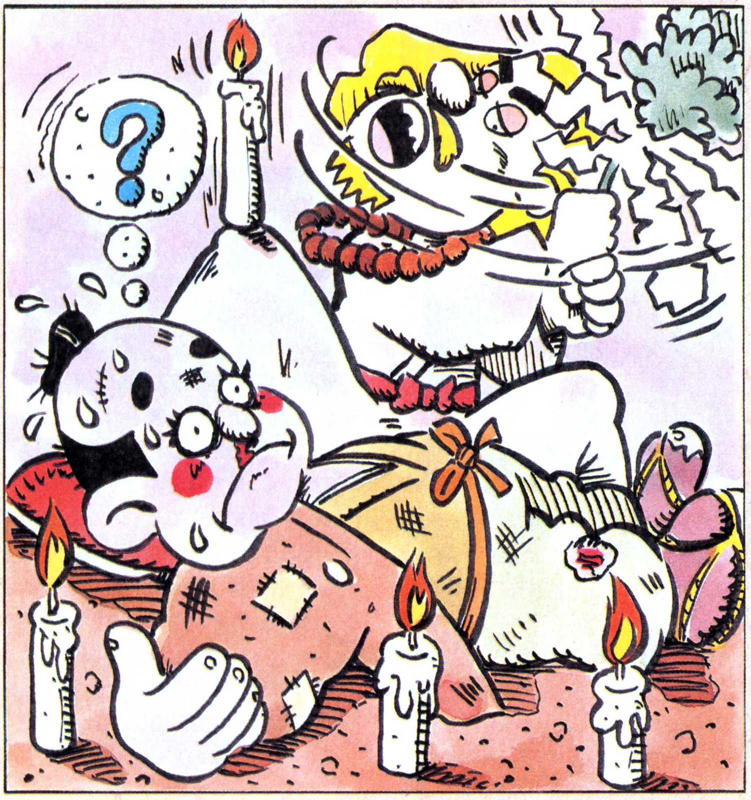


プレイヤーがパラメータを回復してもらう際に必要なお金を設定するのじゃ。この治療代の最高額は、999,999ゴールド！　まあ、医者のいる場所や、回復してくれるレベルにもよるじゃろうが……。逆に0ゴールドの場合はタダでOK。

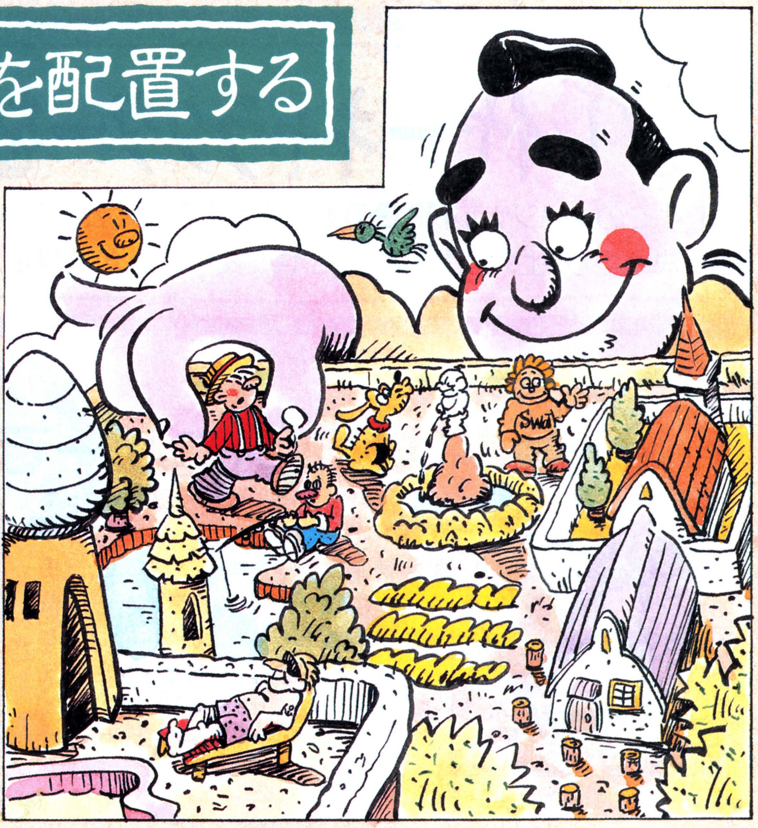
これでいいかな?



よーし、それではこの住人(医者)の各設定項目を見直してくれたまえ。住人の種類はきちんと医者になっているか、挨拶のセリフの中に打ち込みミスはないか。回復の大きさと治療代のバランスが取れているか、などなど。諸君のゲームシナリオに合った住人ができあがったら、今度はその配置に移るぞ。素早く支度を整えついて参れ。



作った住人を配置する



配置する場所を決める



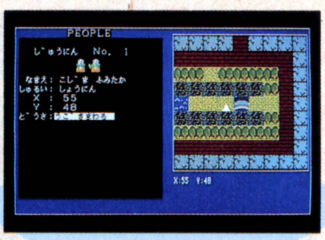
まずは作った住人の配置場所から決める。画面右側に現われるマップの中のカーソルを操って、場所をスペースキーにて決定するわけじゃ。カーソルの動かし方は、世界、町マップエディタと同様に。

住人の動作は“じっとしている”？



ゲーム中での住人の動き方はふたとおりじゃ。ひとつはじっとしているタイプで、もうひとつは動きまわるタイプ。ここで出てきた、じっとしているタイプは、商人や医者、門番などのじっとしていなければその役割を果たすことのできない住人たちに設定してやるのじゃ。諸君、頑張ってくれい。

住人の動作は“うごきまわる”？



一方、もうひとつの動作、うごきまわるで設定された住人たちは、なかなかの行動派じゃ。上でセットした場所を中心にして、半径約10パターン分の範囲をランダムに動きまわるという忙しさ。まあ、いそいそと動きまわる人がいたほうが町が活気づいて見えるものよ。

これでいいかな？



住人配置の各設定項目を確認した後に、次の住人を配置するならN、その住人の配置をやり直すのならR、配置を終了するならEを押すのじゃ。配置場所の確認はX、Y座標でしっかりと!!

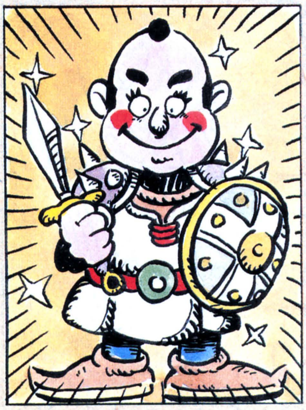
ほかのマップに移る



これでいいかな？　のところで、配置終了のEを選択すると、この画面が現われるのじゃ。そのまま、このマップでの配置を終了して、ほかのマップに移りたいときにはYで、再びマップデータのロードから住人エディットへと入るわけ。Nを選んだ場合は、他のマップには移らず、配置中であったマップの住人エディットへと戻るのじゃ。ということで、何はともあれ、住人のエディットはこれにて終わり。次はプレイヤーキャラに挑戦じゃ。

プレイヤーキャラクターをエディットする

キミのオリジナルRPGの主人公とその仲間をエディットするのがここ。職業を決めたり、主人公たちの強さや成長率なんかを設定すれば、完成は目前じゃ!!



サブメニューで選択

まず、パターンエディタでセーブしておいた人間キャラクターの入っている使用パターンをロードしてこよう。さすれば、右のようなサブメニューが表示されるはずじゃ。最初にすべきことは、キミの作るRPGで遊ぶ人のキャラクター、つまり主人公を設定すること。あとは仲間や職業を決めていけばよい。



まずは主人公を設定する

初めに、主人公の名前を、プレイヤーがつけるのか、最初から決まっているのかを選択する。つづいて、主人公のキャラクターパターンを使用パターンの中から選び出すのじゃ。次に、職業の選択をプレイヤーにさせるかどうかを決めよ。もし、職業の区別を作るなら〝あり〟。ないのなら〝なし〟を選択するのじゃ。名前をプレイヤーに決めさせ、なおかつ職業が〝ある〟と選択したのならここで主人公の設定は終了。しかし、名前が最初から決まっていて、職業〝あり〟の場合は、４種類の職業から主人公の職業を選択しなければならぬ。この職業については、サブメニューの職業のところで設定するわけじゃ。今度は〝なし〟としたときを説明しよう。〝なし〟の場合は、名前が最初から決まっていようといまいと、設定することは同じじゃ。プレイヤーキャラクターの初期パラメータを選んでやろう。まみりんは、ややこしいパラメータを考えずにすむように、あらかじめ基本１～４のパラメータが入っている。これから選べばよいわけじゃ。



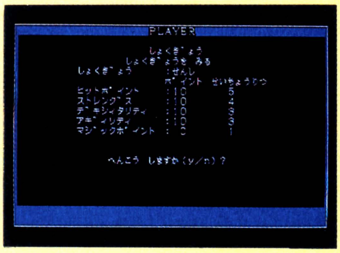


仲間を設定する

まず、キミのRPGのプレイヤーキャラクターが１人か複数かを決める。もし１人なら〝なかま：なし〟でＯＫじゃ。まみりんは、主人公を除いて３人まで仲間を作ることができる。仲間の人数を選んだら、その仲間が、ゲームスタート時からそろっているウィザードリィタイプか、ゲームの途中で仲間になるウルティマタイプかを選ぼう。ここで覚えておいてもらいたいのは、主人公の設定で決めた〝名前をプレイヤーがつけるのか、最初から決まっているのか〟と〝職業のありなし〟が、この仲間たち



職業を設定する



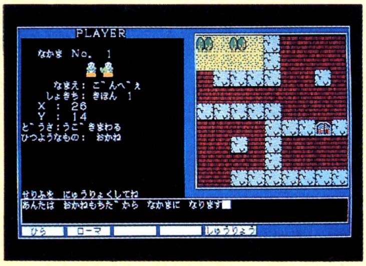
主人公の設定で、職業を〝ある〞と決めたなら、ここで職業をエディットするのじゃ。まみりんの職業は4種類。あらかじめ、戦士、魔法使い、僧侶、騎士とゆー設定がなされているから、いちいちパラメータを設定するのがめんどうくさい人は、この4種類の職業の名前を変えるだけでもOKじゃ。ちなみにパラメータは最初、体力が戦士、騎士、僧侶、魔法使いの順に大きく、マジックポイントが、魔法使い、僧侶、騎士の順となっておる。戦士は魔法が使えないわけじゃ。また、どーしても細いパラメータを変更したいときは、HP、ストレングス、デキシィタリティ、マジックポイントの順に、最初のポイントと成長率を入力してやる。成長率とは、レベルアップしたときに、そのポイントがどれぐらい増えるかを表わしている。0だとポイントがぜんぜん増えず、9が最も増えるようになっておる。ついつい自分で遊ぶことを考えて、全部のパラメータを最大にしたいところだが、RPGの基本は職業ごとの利点と欠点を、うまくバランスさせることなのだぞ。

パラメータを設定する

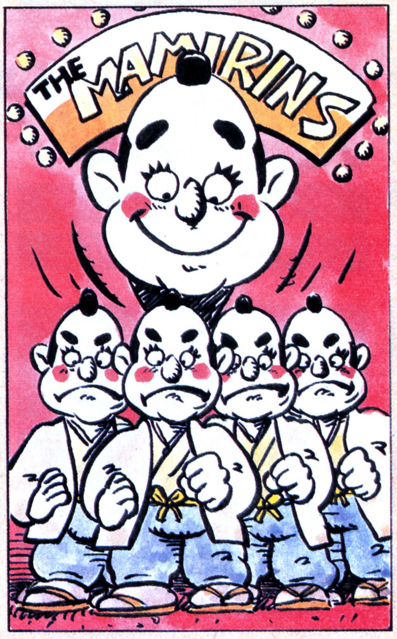


主人公のところで、職業なしと設定したなら、ここで基本パラメータをエディットしておく。まみりんには、最初、基本1～4の4種類のパラメータが、あらかじめ入っている。それぞれ、1が戦士タイプ、2が魔法使いタイプ、3が僧侶タイプ、4が騎士タイプというぐあいに、職業の場合と同じように設定されているから、好きなようにエディットして、キミのオリジナルRPGに合わせてくれ。各パラメータの説明はモンスターのエディットのところを読んでくれれば、わかってもらえると思う。また、仲間の設定のところで、仲間が最初から一緒のウィザードリィタイプを選んでおくと、ボーナスポイントというのも設定しなければならない。ボーナスポイントとは、プレイヤーがキャラクターを作るときに、各パラメータポイントにプラスできるポイントなのじゃ。つまりボーナスポイントを10に設定すると、プレイヤーは、ストレングスに5、アギリティに5というぐあいに10を好きなように割り振って増やせるシステムだ。かなり本格的な機能じゃろ。

にも適用するということだ。最初から一緒のウィザードリィタイプを選んだ場合は、そのキャラクターパターンを選び、あとは主人公のときと同じように設定すればよい。さて、仲間が途中から一緒になるタイプの場合は、最初にその名前を入力、キャラクターパターンと職業もしくは基本パラメータを選択。すると住人のときと同様に、話しかけたときのセリフを聞いてくる。入力し終えたら、この仲間を町のマップに配置するのじゃ。町のファイルをロードすると、マップが表示されるから位置を指定し、動かないのか動き回るのかを決めよ。次に仲間になるために必要な条件をアイテム、レベル、キーワードのうちから選択し、名前もしくは数値を入力。これで仲間が生まれたわけじゃ。

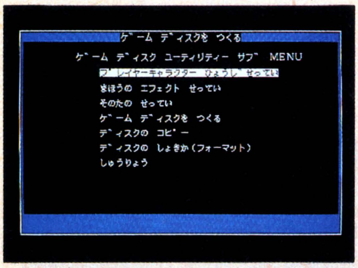






ゲームディスクを作る

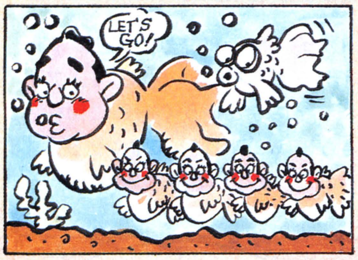
さて、いよいよキミのオリジナルシナリオによるRPGが完成じゃ。このまみりんは単なるRPGのエディタ。自らの手で作り上げたゲームディスクこそ、価値ある勲章なのじゃ。間違えてせっかく作ったデータを消さぬようにな。



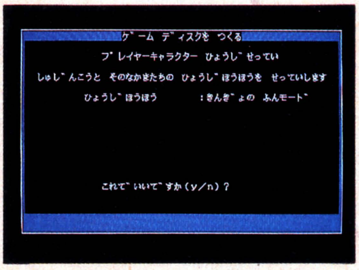
まずはサブメニューで選択

ここのエディタでは、ゲームディスクを作る他に、各種の特殊機能を付け加えることができる。例えば、マジックエフェクト5段活用とか、ローン返済機能など、ゲームに花をそえる新機能が使えるわけじゃな。その他にも、大切なキミのデータとまみりんをバックアップできるディスクコピー機能もある親切さじゃ。何度もテストプレイを重ねて、より面白いRPGを作ってくれ。

プレイヤーキャラクターの表示方法を設定する

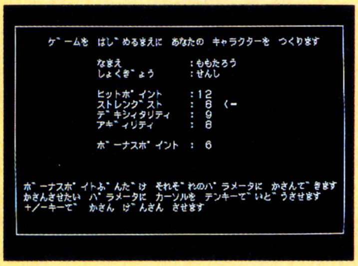


まみりんの初期状態でゲームディスクを作ると、プレイヤーキャラクターは、3人の仲間を引きつれていても、主人公1人だけのグラフィックパターンで表示される。しかし、この〝金魚のフン〟モードをONにすると、ドラクエIIのように、仲間がぞろぞろと主人公の後ろをついて歩く表示になるのじゃ。



完成したゲームはこうなるのだ!!

ゲームをプレイして バランスを調整する

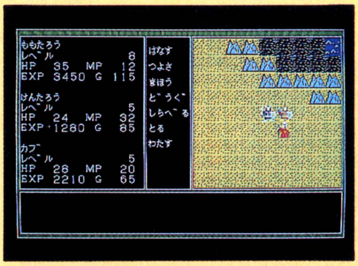


⬆プレイヤーキャラクターは最高4人。残念ながら、まみりんには死者の復活はないのだ。

さて、完成したゲームディスクを立ち上げると、見事にキミのシナリオ通りのRPGが走る。RPGというのは、1度で完璧な物にはならぬ。何度もテストプレイすることでモンスターの強さとプレイヤーの強さとの、よりよいバランスが取れ、謎もより深くなっていくものじゃ。

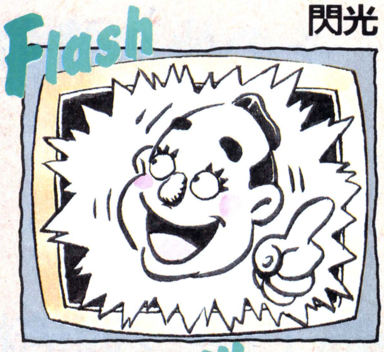
ゲームをスタートすると、まずプレイヤーキャラクターを作るところから始まる。もちろんプレイヤーキャラクターの設定で、名前などが最初から決まっているように設定してあると、このプレイヤーキャラクター作りはなしになるわけじゃ。

ゲームは世界マップのスタート地点



⬆広大なマップも、ウインドーの中でスムースにスクロールする。当然のことじゃな。

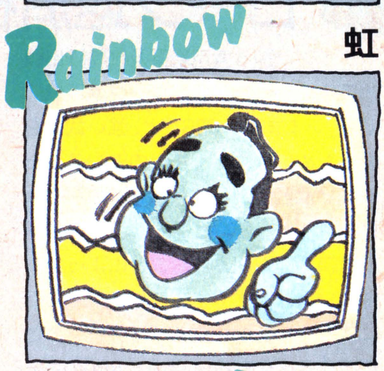
魔法のエフェクトを設定する

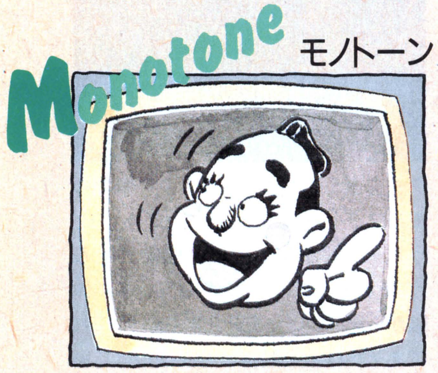


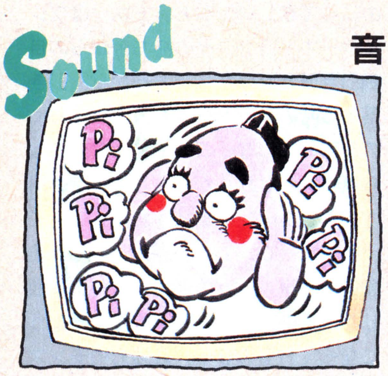
まみりんの通常モードだと、魔法やアイテムを使っても、画面では別にかわったことはない。せっかく作った魔法なのにそれではちょっと地味だろう。そこで、魔法やアイテムを使ったときに、ハデさを10倍にする特殊効果をさずけよう。イラストにある5つの効果がそれじゃ。まず、画面が光る閃光型（F）、画面の色が虹のように変化する虹型（R）、画面が白黒になってしまうモノトーン型（M）。まだあるぞ、ビープ音が響く音型（S）、最後に画面が真っ暗になる暗転型じゃ。これを魔法やアイテム毎に設定してやれば、使ったときにその効果が表われるのだ。その上これらのエフェクトは、最大5つまで組み合わせることも可能なのじゃ。例え

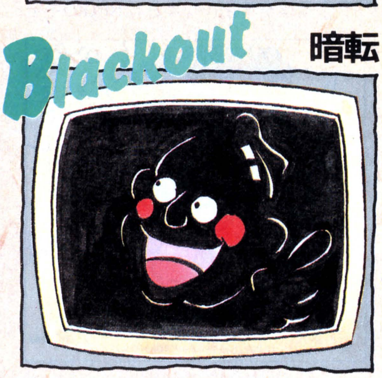


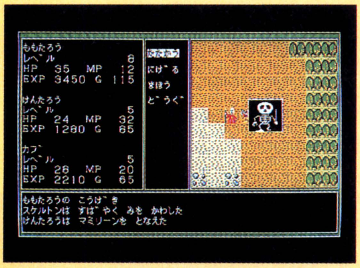
ば、B+S+S+F+Fとすると、一瞬暗転した後に音が鳴り、するどく画面が2回光るという寸法。これさえあれば、キミの作った魔法にも、一段と磨きがかかること間違いなし。また、同じ閃光型も、1回から5回まで段階をつけることで、攻撃力のレベルに合わせた効果を演出できる。これを生かすためにも面白いシナリオを考えよう。











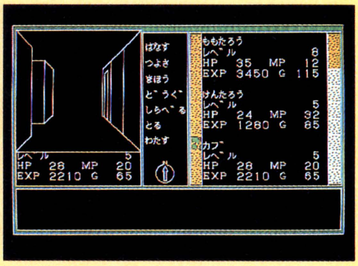
⬆モンスターの表示はドラクエタイプ。迫力あるグラフィックパターンが望ましいのだ。

から。ゲームに不可欠のコマンドは、ファミコンのRPGのようにコマンド選択式となっているから、誰にでもすぐわかってもらえるじゃろう。

作っているときは、そんなに広いと思っていなかった世界が、実際にプレイしてみると、すんごく広いことがわかるじゃろう。何事も、自らプレイしてみないと、プレイヤーの気持ちはわからんのじゃよ。

プレイヤーがモンスターに出くわすと、自動的に戦闘モードとなる。武器や、防具を買ったからと、安心していてはいけない。ちゃんと身につけなければ用をなさん。ただ、まみりんでは、武器や防具がひとつしかないときは、自動的にそれを身につけている。つまり、2つ以上の武器を持っている場合は、必ず強い方に持ちかえなければならないわけじゃ。

ダンジョンへ入るのは、ダンジョンを配置した所に、主人公が立つだけでよい。自動的に、画面が切りかわり、ダンジョンの1階の入り口に設定したポイントへと移動する。もちろん出る



⬆ダンジョンはウィザードリィタイプの3D表示。ここだけでも本格RPGとなりうる。

その他の機能を設定する

まみりんには、まだまだ驚くべき新機能がある。それらを使いこなすのは、まみりん初心者には少々難しいかもしれぬ。であるからして、マップや住人などの基本を、テストプレイをくりかえしながらエディットし、その後でこれらの機能を使うのがよいじゃろう。そして、この新機能を使いこなせれば、キミはまみりんを超えられるのじゃ。少年よ、頂上はすぐ目の前にあるぞ。



ローン返済機能

ログインが誇る実用新案及び特許出願思案中の新機能がこのローン返済機能じゃ。いままでのRPGだと、強い武器を買うためには、たくさんのモンスターを弱い武器で倒してお金を貯めなければいけなかった。ところが、このローン返済機能を組み込むことによって、欲しい武器がすぐさまプレイヤーの手に入り、なおかつ支払いはターンごとのラクラク分割払い。まさにRPGのキャッシュレス新時代なのじゃ。設定のしかたもいたって簡単。まず、ローン方式で物を売る商人を選択し、支払いが何ターンごとかを入力。ターンというのは、プレイヤーの1動作が1ターンとなっておる。1,000ターンから99,000ターンまで好きなように決めてくれ。つづいて、何回の分割払いにするかを入力する。これも1回から99回まで自由にして欲しい。なお、支払いはプレイヤーキャラクターの持ち金からの自動引き落としになっておるから、引き落とし時のメッセージも入力しておくのを忘れずにな。ここで賢明な読者なら気付いたと思うが、もし、指定の引き落としターンに支払うお金をプレイヤーが持っていなかったらどうなるか？ 答えは簡単。設定の最後で、お金を取りたてるモンスターを選択できるようになっておるのじゃ。最強力のモンスターを選ぶのもよし、取り立て専門のモンスターを作っておくのもいい。どうじゃ、なかなかスゴい機能じゃろう。それもそのはず、これはワシの実体験から思いついた機能だからのう。これであそべば社会勉強にもなるわけじゃ。







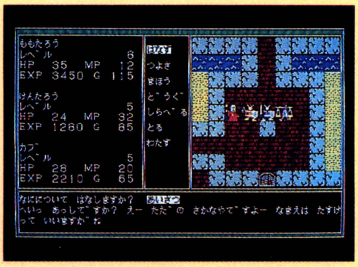
ときも同様じゃ。

また、町もダンジョンと同じように、そのポイントに立つだけでOK。町の中へ入ったとたん、住人たちが設定したポイントから動きまわるようになっている。住人たちに話しかけるときはその住人の隣に立って、〝はなす〟コマンドを選択し、住人のいる方向をテンキーで入力すれば、設定したあいさつが返ってくる。この住人との会話がシナリオ上重要な意味を持つわけだから、ゆめゆめおろそかにするでないぞ。

まみりんで作られたゲームは、ゲームの途中で、その状態をセーブすることもできる。〝セーブする〟を選択すれば、いいだけじゃ。

商人から買い物をしたり、医者にキズをなおしてもらうためには、お金が必要になる。まみりんでは、マルチキャラクターの場合、お金やアイテムはすべてひと集めになっている。つまり、誰がお金を持っているという区別はないのじゃ。仲間じゃからのう。

後はキミたちしだい。日本のRPGはキミに任せた。たのんだぞ!!



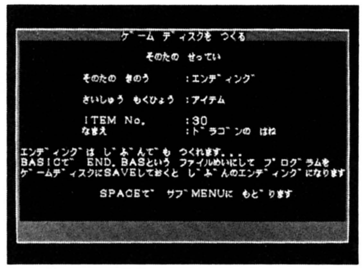
⬆住人との会話は、画面下に表示される。うまくつながりを持たせなければならないのだ。



⬆商人によって、同じアイテムでも値段をかえてやると、シナリオにも深みが加わるぞ。

エンドシーンを設定する

すばらしいRPGをプレイして、無事にゲームを終えた後は、プレイヤーの苦労と努力をたたえるエンディングを作ってやらねばならぬ。ところが、いくらまみりんでもエンディングをエディタでちょこちょこっと作ってしまうのは難しい。なにせ、まみりんで作れるRPGのシナリオは無限に近いからのう。そこで、エンディングシーンは、BASICを使ってキミたちに作ってもらうことにした。まみりんにあらかじめ入っているEND．BASがそのサンプルじゃ。まず、最後に倒すモンスターか、最終目的のアイテムを選択してくれ。次に、キミが作ったエンディングのプログラムのファイル名を入力。ゲームが終われば、自動的にそのプログラムが実行されるのじゃ。これで完璧じゃのう。



当然、キミの作ったエンディング用のプログラムは、まみりんのディスクの下の方にセーブしなければならない。

拡張機能を設定する

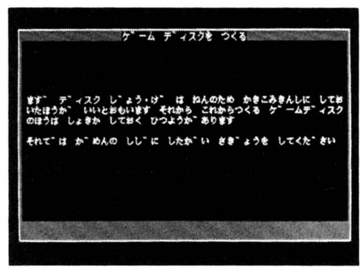
実は、現在のまみりんだと、これを選択しても何もおきない。つまり、なーんにも入ってないのじゃ。といって、怒るのは早い。ここは、まみりんの拡張スロットのよーなところ。キミたちが、まみりんを使ってみて、こんな機能が欲しいという意見があったら、どしどしキミの作ったRPGと一緒に送ってきてくれ。すんごいアイデアがあれば、この拡張機能に組み込める形にしてログインに載せることができると思う。また、プログラムを調べて、自分でまみりんの機能を拡張できたら、ぜひ、ログインまで送って欲しい。どんなにすぐれたツールでも、限界というものがあるのじゃ。その限界を少しでも広げるために拡張機能を設けたのだが、その前に、現在のこのまみりんの能力を、120パーセント引き出すRPGを作り出すことがおのれのためになるのじゃ。



まともな船も装備もない間宮林蔵が大冒険をなしとげたように、使いにくい部分があるツールでも、やる気さえあれば、すばらしいRPGが作れるのじゃ。

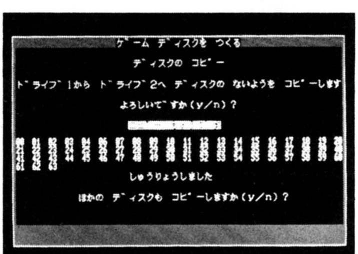
ゲームディスクを作る

このまみりんの入手方法は、通信販売とタケルの自販機の2通りある。詳しくは今月号の378、379ページを見てくれ。まみりんのディスクは、上と下の2枚組となっておる。上のディスクをドライブ1へ、下をドライブ2へ入れて立ち上げれば、まみりんのメインメニューが表示されるはずじゃ。キミの作ったデータは、この上と下のディスクにセーブされ、これでいいとなったら、また新しいディスクをゲームディスクとして作り出すわけじゃ。ゲームディスクは1枚。これ1枚だけあればゲームは遊べる。つまり、作ったゲームをプレイするのに、まみりんは不要というわけじゃな。また、ゲームディスクはあらかじめ、ディスクの初期化をしておかなければならぬ。後は画面に表示される通り、まみりんの上と下のディスクとゲームディスクを入れかえていけば、ゲームディスクにキミの作ったデータからゲームプログラムが作り上げられるしかけじゃ。ここでひとつ注意してもらいたいことがある。



まみりんにはあらかじめサンプルゲームのデータが入っておる。それを知らずにエディタを使うと、サンプルデータが失われるわけじゃ。であるからして、手に入れたらすぐに上と下2枚ともコピーして使うようにしてくれ。

ディスクのコピー



まみりんを手に入れたら、まずこのコピー機能を使い、まみりんをコピーし、コピーの方を使う。まみりんは、一度使うと書きかわってしまうからなのじゃ。

ディスクの初期化



買ってきたばかりのディスクをゲームディスクにしたり、コピーしたりするには、まずそのディスクを初期化しなければならない。それまでこなすまみりんじゃ。

『ウィズウルティマ』は実現するか？

——ウルティマVS.ウィザードリィ

国際チャット対談

**ニューヨーク、テキサス、東京を結んで、
『ウィザードリィ』の作者ロバート・ウッドヘッド氏と、『ウルティマ』の作者、
ロード・ブリティッシュ氏の夢の対談が実現したのだ。
コンピュータRPGの2大巨頭が放談する、
あれやこれやで広がる、ファンタジーRPGの夢の世界。**

発売直前の2つの新作 さて、どこが新しい？

アメリカは広い。テキサスのロード・ブリティッシュ氏とニューヨークのロバート・ウッドヘッド氏と、今回の対談のお膳立てをしてくれたログインのサンフランシスコ駐在員トムと東京のログイン編集が、同時にアメリカのネットワークサービス〝Compu Serve〞でチャットしようとしたら、全員が目を覚ましている時間をみつけるのが大変。

結局、ニューヨークの朝11時、テキサスの朝10時、サンフランシスコの朝8時、そして東京は翌日の深夜12時に会いましょうということになった。新作の発売を直前にして、非常に忙しいなかを、お2人に時間を割いていただいての迷惑対談。しかし話は、けっこう盛り上がったのでありました。

——さっそくですが、お2人にお聞きします。『ウルティマV』と『ウィザードリィ4』それぞれ、まったく新しいゲームだと思いますが、特に新しい点といったら、どんなところですか？

ロード・ブリティッシュ（LB）　ウルティマは、毎回まったく始めから作ってるんだ。Ⅴも例外じゃないよ。そうだな強いて言うなら、今回は技術的な点で格段に進歩しているってことかな。実際、僕は、ウルティマⅠとⅣと比べてみたときの技術の進歩よりも、ⅣとⅤを比べたほうが進歩の程度は大きいんじゃないかって感じてる。グラフィックやノンプレイヤーキャラクター(町の住人たちなど）のリアルさは、これまでとは比べものにならないくらい良くなってるよ。それに、Ⅳから僕はストーリーに力を入れてるんだけど、Ⅴはもっとすごいものになってる。

——ウィザードリィ4はどうですか？

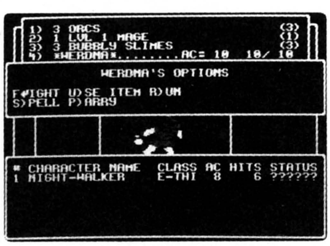
ロバート・ウッドヘッド（RW）　新しい点はいっぱいあるよ。まず、ゲームの大きさが、ウィザードリィの1から3までを合わせたものの3倍もあるってこと。迷路は、とっても慎重にデザインしたし、ゲームバランスにもすごく気を使ってるよ。そして、ウィザードリィ4は、ロールリバース（役割逆転）シナリオだってこと。パーティーのリーダーとなってダンジョンに潜り悪の親玉ワードナを倒すかわりに、今度はワードナになって地上に向かって脱出するんだ。それから、今度はプレイヤーがゲームを解き終わるまでに何回キーを押したかをカウントして、得点を表示するようにしたんだ。いちばん少ないコマンド数でゲームを終了した人には、何か記念品をあげようかって考えてるところさ。

『ウィズウルティマ』のシナリオはできている!?

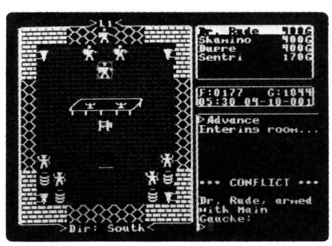
——今度SSIから『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』(D&D)のパソコン版が出ますね。ファンタジーロールプレイングゲーム（FRP）の2大巨頭としては、FRPの元祖的存在のD&Dのパソコンゲーム化は、どうお感じになりますか？

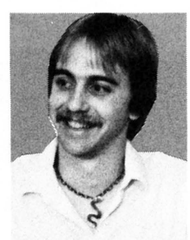
RW　D&Dの前にもFRPはあったよ。D&Dはただ、〝紙とエンピツ〞でプレイするFRPとして有名になっただけさ。





●ロバート・ウッドヘッド。ウィザードリィ・シリーズの作者としてお馴染み。待ちに待ちに待った『ウィザードリィ4』がやっと完成した。





●ロード・ブリティッシュ。ログインでは超有名人、ウルティマ・シリーズの作者。三菱スタリオンを2台も持っている（関係ないけど）。

LB　そのとーり。

RW　ウィザードリィのルーツは、ボードゲームとロールプレイングと、たくさんのファンダジーの本さ。D&Dはその一部にすぎない。

――それは失礼しました。

LB　FRPはみんな、ファンタジーという同じ世界を共有するゲームなんだよ。ただ、それぞれファンダジーをゲームにする上で、アプローチのしかたが違うのさ。

――ウルティマの場合は、どうなの？

LB　いい映画を見ている時って、自分が映画館にいるのを忘れてしまうことがあるでしょ。あの感じが好きなんだ。僕のUltima-te（究極の）ゴールは、現実との区別がつかないほどリアルな世界を作ることさ。

――ウィザードリィは、どんな角度からアプローチしているの？

RB　そうだね。リチャード（ロード・ブリティッシュの本名）の言い方を借りてウルティマを映画とすると、ウィザードリィは本かな。僕はまず、物語の筋（プロット）から作るんだ。だからプロットを犠牲にしてまで、キレイな絵を入れようなんて思わない。でも、マシンが発達してくれれば、〝二兎を追う者、二兎を得る〟時代がくるよ。実際ウィザードリィには、だんだんグラフィックが増えてきたもんね。僕のゴールは、リチャードのものとよく似てる。きっとこれから、僕たちのゲーム（ウルティマとウィザードリィ）は、だんだん同じものになっていくと思うよ。表面的な味付けが違うだけでね。

LB　そうだね。

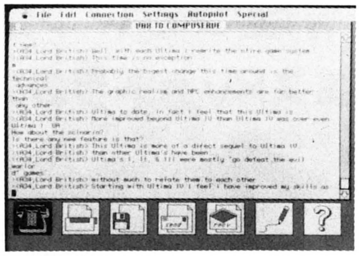
RW　いつの日にか、『ウィズウルティマ』ができるかもヨ。

LB　あっ、昔そんな話したっけな。

――古い噂にありましたね、ウルティマとウィザードリィの合体版ってのが。

RW　おもしろいと思うよ。今度会ったら、ちょっと話し合ってみようぜ。

LB　でも、すぐには実現しそうにないな。僕たちは忙しすぎるよ。僕たちがウルティマとウィザードリィを抱えている限りね。ぜんぜん別のプロジェクトとしてやるなら、できるかもしれないけど。そう思わない、ロバート？



⬆このよーにして対談したのである。なかなかよかったので、またいつかやろううと思う。

RW　うん。忙しすぎるな。でもさ、もし、すっごく悪いヤツが欲しくなったら、いつでもワードナをブリタニアに送り込んでやるぜ。へへへ！

LB　ハッハッハッ！　おもしろいじゃんか。

RW　そして、ロード・ブリティッシュがワードナを追いかけていって、いつの間にかウィザードリィの世界に入っちゃってる。

LB　「ありゃ、ここはドコだあ!?」ってかい？

RW　ウルティマとウィザードリィの14作目あたりで、やってみる？

Uが映画で、Wは本なら日本のRPGはTVショー

――ところでみなさん、日本のRPGってやったことありますか？

RW　『ザナドゥ』を少々。

LB　ああ、あれはおもしろかった。

――どう感じました？

LB　アプローチがぜんぜん違うな。

RW　FRPで包んだアーケードゲームってところかな。

LB　ロバートが言うとおり、日本のFRPは、アーケードタイプのゲームから発達して、あとからロールプレイング要素がチョコンと乗っかったって感じだね。同じファンタジーを基盤にしていても、それをリアルに描写していこうとする僕たちのやり方とは、まったく異なったものだよ。

RW　ピッタリくる言葉が見つからないけど、『アクション・ロールプレイング』（ARP）って呼べるかな。このジャンルは、ビデオゲームへの移植もできるし、とってもおもしろいと思うよ。ウルティマが映画で、ウィザードリィが本なら、ARPはTVショーだね。

――それは、ザナドゥでしょ。『ドラゴンクエスト』みたいに、ARPじゃないものもあるけど、見たことない？

LB　ドラゴンクエストは、ちょっと難しかったな。だって日本語が読めないとプレイできないんだもん。

――ファミコン版ウルティマは？

LB　あれはなんとか、トシヤスに手伝ってもらってプレイしたけど、よくファミコンに移植できたと思って驚いてるよ。そうそう、トシヤスはウルティマⅤの発開チームのメンバーだよ。

RW　日本のスタッフは、僕が仕事をしなくなっちゃうからって、ゲームを送ってくれないんだ……。

――では最後にお聞きします。これからRPGはどうなると思いますか？

LB　これからは、FRPだけじゃなくて、スペースRPGやARPが増えてくるね。昔はウルティマとウィザードリィぐらいしかFRPがなかったから、僕はノンビリとゲームを作ってたけど、最近はライバルが増えちゃって、そうもいかなくなってきた。僕はⅤのために5人のプログラマーを雇ったよ。今に映画みたいに、多人数で完全分業になると思うな。ちょっとさみしいけど、それはそれでおもしろいかもね。

RW　まだゲームの製作に何億ドルもかける時じゃないけど、いずれそうなることは確かだよ……。

とかなんとか、いろんな話が出まして2時間の対談が終わりました。ウィズウルティマは、ぜひ見たいですね。



⬆ログインの対談というと、必ずおいしー物を食べることになっているのに、これに限ってはコーヒー1杯だけだった。ちくしょー！

スッポン料理ってやっぱり珍しい
——ドラゴンクエストv.s.ドラゴンスレイヤー——
ドラドラスッポン対談

スッポンはカメの一種なのか？　その正体も知らないログインが、よーくカメば大丈夫なんじゃない、と始めた世紀の大対談——堀井雄二v.s.木屋善夫。はたして日本のコンピュータRPGの頂点に立つふたりは、いま何を考えているのか？　これからのRPGのゆくえを左右するアイデアが次から次へと飛び出した、血わき、肉躍るおいしんぼ対談！　さあ、読め、すぐ読め！

生き血を飲み、肉を食う!!
2大RPGはこうして作られる

次期主力RPG大特集のしめくくりは、おなじみドラクエ堀井、ご存じドラスレ木屋の和製RPG二大巨頭対談である。前ページのウィザードリィのロバート・ウッドヘッド、ウルティマのロード・ブリティッシュ対談とあわせて、日米のPPGの第一人者がどーんとそろったという寸法だ。こいつは、はっきりいってなかなかできることではない。

ウィザードリィ、ウルティマ対談は、コンピュサーブを使って行なったが、こちらのドラスレ、ドラクエ対談は、9月某日、新宿のとあるスッポン料理店にて決行された。おりしもご両名ともドラクエIII、ドラスレV（ソーサリアン、以下通りがいいのでこう書きます）の追い込みのまっただ中。スッポンでも食べてもうひとふんばり頑張ってもらいましょうというわけだ。

しかし、不思議なことにこのドラドラ二大巨頭、今回のこの対談が初顔合わせ。しかも、忙しさにかまけて(?)、お互いのゲームは、ドラクエⅠとザナドゥⅠしか経験していないという。世間話も一段落した頃合をみはからって、お互いの新作の製作秘話から水を向けてみた。



堀井　ドラクエIIIは、まず初めに箱根で大合宿をやったんです。それが1月頃だったから、もうかれこれ7〜8カ月開発についやしていますね。

木屋　ソーサリアンの場合は、ドラスレIVと開発期間が重なっていて、それも合わせると約5ヵ月ってところですね。うち（日本ファルコム）にしては長いほうです。

——開発スタッフは何名ぐらいなんですか。

木屋　ソーサリアンのチームは8人です。グラフィックデザインに4名、シナリオに3名、そしてメインのプログラマーのボクってとこかな。

堀井　ひえ〜。プログラマーは木屋さんひとりなんですか。うちと逆だなぁ。うちは20人ぐらいでパーティー組んでるんだけど、シナリオがボクとアシストがもう2名、プログラマーが18名って感じ。

——ソーサリアンのシナリオって、木屋さんがやっているんでしょ。

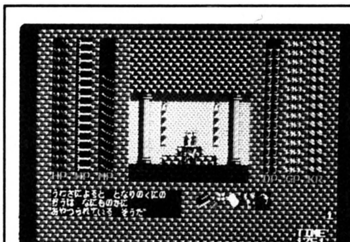
木屋　それはそーなんですけど、ボクがココはこうしようっていうと、ヘソ曲がりだっていわれて……。なるべくシナリオの細部に口を出さないようにしているんです。でも、8人で机を囲んでいると、あーだこーだ、いつも大議論大会ですね。

堀井　うちもそう。もう何かあるたびに大議論。この間なんか遊び人（ドラク





●**堀井雄二**　おなじみドラゴンクエストシリーズの作者。本誌でも『ユウ坊の虹色ディップスイッチ』を執筆中。とにかく多忙の人なのだ。





●**木屋善夫**　ご存じドラゴンスレイヤーシリーズの作者。手掛けたソフトは必ず売れるという、パソコンソフトの大ヒットメーカーだ。

エIIIに登場するキャラクターの職業のこと)の存在をどーするかでカンカンゴウゴウ。結局、性格づけをはっきりさせるってことで落ち着くまで一晩かかった。ところで木屋さんのところは、どういう手順でゲームを作っていくの。

木屋　はっきりした手順ってのはないですね。とにかくできるところからバンバンやっていっちゃう(笑い)。

堀井　うーん。似たよーなもんなのかな。うちの場合も大体のシナリオが決まって、ゲームのシステムが決定したら、あとはどばーって並行処理。

——ドラクエIII、ソーサリアンは、どんな感じのゲームになりそうですか。

木屋　ドラスレシリーズは、シナリオ的に連続していないし、ゲームシステムも毎回違う。同じことは二度やりたくないんですよね。ですからソーサリアンも、これまでとはまったく違ったゲームになってますよ。

堀井　ドラクエIIIは、ゲームの目的とはあまり関係のない遊び的要素をたくさん作った。これは笑えるんじゃないかと思うんだけれども、福引き所にかわるものとして、競馬やるよりもコーフンできるものを用意したんですよね。期待してくれていいと思うな。枝道もたくさん用意したし、メモリが倍になると内容が4倍ぐらいになっちゃいますね。それがつらいんだけどね……。

木屋　ソーサリアンもシナリオを並列にたくさん配置して、マルチストーリー化してる。早解きもいいけど、ソーサリアンはもっと奥深く楽しんでほしいね。

RPGは広いリアルな世界に よりのめり込めなきゃダメ

——これからのRPGはどうなっていく、いや、RPGの二大巨頭にきくんだから、どーしていきたいですか。

木屋　いま、RPGからどーしたら経験値とかヒットポイントとかを排除できるかに苦労していますね。

堀井　RPGってちょっと誤解されていて、成長することがPRGだと思われている。本来はゲーム中の主人公の役割になりきれば、それでRPGなんだよね。たしかに、戦闘して敵を倒すとお金がもらえるっていうゲームシステムは、プレイヤーの欲望を持続させるうまいシステムだと思うんだけど、それが誤解されちゃった感じだね。

木屋　そうですよね。いまのRPGから戦闘を取っちゃったら楽しみがなくなっちゃうし、新しいゲームシステムを考えるには、戦闘よりも面白い何かを与えないといけなくなっちゃう。

堀井　これまでのRPGは、それはそれでバランスはとれていたよね。

木屋　ザナドゥは、いま考えると異常でしたね。なにしろ初め100点くらいのヒットポイントが最後には600万点にもなっちゃうでしょ。人間ってそんなに変われるわけないんじゃないかって思うんですよね。

堀井　さっきもいったけど、RPGって自分がゲームの主人公にどーやったらなりきれるかってのがメインポリシーでしょ。リアルにすればリアルにできるんだけど、その分興味が半減しちゃうんじゃしょーがない。ゲームだから残さなくちゃならないところもあるわけですよね。その上で、自分の人生と違った体験をさせてくれるRPGってのを作りたいな。

木屋　そう、これからのRPGは、目的達成までの道すじが一本道なんじゃなくて、よりリアルな世界を楽しませてくれて、遊ぶ人間がとにかくのめり込んじゃうってものにならなければイケナイですよ。

——ところでいまパソコン通信が流行してますが、ネットワークRPGなんてどう思いますか。

堀井　ログインで幾度か紹介しているけど、ハビタットね。あの世界がそのままRPGになったら面白いだろうね。24時間ぬけられなくなっちゃう。

木屋　そーですよね。ローグだってあれで数人の人間がチャットしながら一度にプレイできたら、完璧にハマるよね。

堀井　これまでゲームに登場するキャラクターをなんとか人間ぽく見せようってプログラムしてきたけど、ネットワークならそんなところ手間かけなくてすむし、生身の人間どうしだから面白いに決まってるもんね。

木屋　あの街の宿屋のおやじがやりたいとか、武器屋のおやじがやりたいとか、ひとつの世界のなかでプレイヤーができることを一挙に広げられるし、ゲームの自由度も拡大しますしね。

堀井　プレイヤー間でライバル関係が成立したり、プレイヤーどうしで戦ったり、情報交換したり。いいねぇ。

堀井、木屋　うーむ、いつかネットワークRPGを作ってみたい!!



➡こちらドラクエ堀井。「きもちわるい」といいながらなんでも食べる、1児のパパなのでありました。

⬅どじょうはダメだが、スッポンはオーケーのドラスレ木屋。2児のパパで、最近ちょっとお腹が気になり始めた(?)。

■第1回

夢の超ライター募集

読者から送られてくるアンケートはがきを見ていると、「どーしたらログインではたらけるんですか?」なんていう質問がよく目につく。そうか、そんなにはたらきたいのか。ならばチャンスをあげましょう。ログインで華麗に舞う夢の超ライター募集なのだ!!

ログインでは過去に〝次期主力ライター募集〟、〝次期主力編集者募集〟などのスタッフ募集企画を行なってきた。そこで得られた人材は、仕事はいい加減だが原稿も遅い伊藤ガビン、体はヨワイし女のコにはめっぽうホレやすい船田(サクラ1号)、そして「また金井さんはお上手だから」とか「なにをおっしゃいます、もうにくいんだから!」などとわけのわからないことを突然言うウイロー青柳、などなど。まあ、少したよりないところもあるが、ひとたび仕事を与えられれば「ハイ」と言ってそのまま寝てしまうような奴らだ。

しかし、今回募集するスタッフは、こーゆー人間じゃあダメね。もっとドリーミィーでスーパーなスタッフが欲しいのである。オールマイティーな実力者を必要としているのだ。

ログインの仕事は特殊である。まずコンピュータ雑誌であるから、コンピュータの知識がある程度欲しい。ゲームの話題を多く扱うので、ゲームの良し悪しを見抜く目も必要だ。海外ネタも少なくない、外国語にもタンノーだと嬉しい。そしてなにより冗談が書けなくちゃ、どうしようもない。しかもこれらをまとめあげる文章力と企画力がなくては雑誌にならないのである。

どうです。けっこう大変でしょ。これらの能力は、ひとつずつならもっている人はたくさんいる。しかし、ログインが必要としているのは、これらを兼ねそなえた人間なのである! ひとつの能力に1人ずつ雇ってたら大変だ。せめて2つや3つの能力をもった人が欲しいわけだ。

とは言うものの、そういう能力を自分で判断するのはとてもムズカシイ。そこで、夢の超ライターになりたい諸君には、次のページの簡単な試験をやってもらうことにしよう。トライ!!

(文責/小島文隆、文/伊藤ガビン)

これがログインの求める夢の超ライターだ



もし超ライターになったら

- ●なんといっても、ログインで原稿を書ける。
- ●最新のゲームをいち早くプレイできる。
- ●どんな高級マシンも自分のもの同然。
- ●億万長者になるのも努力すれば夢じゃない。
- ●ハワイにのんびり旅行(経費自己負担)。
- ●モテモテのウハウハ。
- ●ヘトヘトのゲロゲロ。
- ●ああ、夢のような生活。私ってなんて幸せなのかしらん。

第１回夢の超ライター募集を記念して、今回に限り、第１次試験と第２次試験を同時に受験できることにしよう。第１次試験は、レポート用紙に問題番号と答えを書き、第２次試験は必ず400字詰め原稿用紙を使用して記入すること。では、はじめ!

第1次試験――――一般常識

Q1 「ハロー」「アンニョハシムニカ」「ニイハオ」「エイッソアイ～」の中から、仲間はずれのものを選び、その理由を述べよ。

Q2 あなたの家でものすごーく汚ない犬を飼うことになりました。名前をつけなさい。

Q3 彼女とタクシーに乗っている時、猛烈な放屁をしました。いいわけをしなさい。

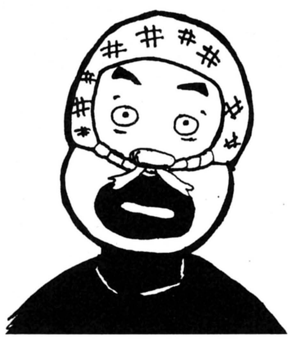
Q4 修学旅行先の旅館で、朝目を覚ますと、なぜか忍者の姿をしていました。なぜか。

Q5 次の日本語を英訳しなさい。「ふあにほいもなぴー」

Q6 「金井さん」という名前を、日系アメリカ人が発音する時、どこにアクセントをおくか答えなさい。同様に「まだおわりじゃないよ」、「お相撲さん」、「もっとカロリーとるのよ」についても答えよ。

Q7 ウルティマⅤの結末を予想しなさい。

Q8 下の人物の顔から、性格と職業を推理し、その根拠を説明しなさい。



Q9 次のプログラムを実行した時に、ペアレジスタHLが、最終的に12倍になるようにするためには、空白１、２、３にどんなペアレジスタが入るか答えなさい。どうしてもわからない時は、うまくごまかして答えなさい。

```
ADD   HL, HL
ADD   HL, HL
PUSH  [ 1 ]
POP   [ 2 ]
ADD   HL, [ 3 ]
ADD   HL, DE
```

Q10 あなたの目の前に500人の観客がいる。そしてあなたの手には10万円の現金。この場を盛りあげるためには、この10万円をどう使う？　催しを企画しなさい。

Q11 午後７時30分。編集長小島文隆が飲み会に出かけた。さあ、編集者のあなたはどういう行動をとる？　答えなさい。

第2次試験――――作文

お題 マイケル・ジャクソンと私

第２次試験は作文だ。『マイケル・ジャクソンと私』という題で、400字詰め原稿用紙１枚の短文を書いてもらいたい。世間ではマイケル・ジャクソンが社会現象化している。今や、マイケル・ジャクソンと何も関係なく生活してる人は皆無だと言っていいだろう。まったく無関係だという人は、それだけで事件だ。なんて大ゲサなこと言うつもりはない。「私の父はマイケルです」なんておちゃらけたものから、真剣なマイケル論までなんでもOK。面白くってドキッとするようなスリリングな作文を待ってるぜ。

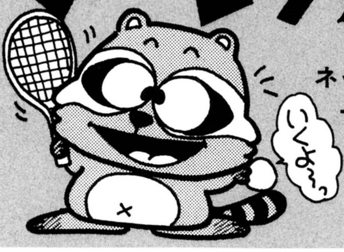
応募方法

ログインではたらきたい(！)という君は、次のことを守って応募してくれ。まず第１次試験は、必ずレポート用紙に問題番号と答えを書くこと。第２次試験は、必ず400字詰めの原稿用紙に記入すること。この2つの答案に名前を書くことと、もう１枚別の紙に、住所、氏名、電話番号、年齢、職業(学校名)を書くこと。そしてこれらを１つの封筒にいれたら、あとはこのあて先に送るだけだ。

■あて先
〒107東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
夢の超ライター係

大きくても小回りがきくネットが理想的！

ログイン読んでパソコン通信を楽しもう



ネットワークの有料化時代の中で、着実にユーザー数を増やし、国内一の規模を誇る日本電気のPC-VAN。その中身はとのぞいてみると、あまりの広さに右往左往。道に迷わぬよう、そのすぐれどころをやさしく紹介しよう。



オンライントークも新登場して ますます充実の国内最大ネット PC-VAN

アクセスポイント充実で目ざす連続1等賞！

「大きいことはいいことだ～」なんて、フルーイ、フルーイCMソングを持ち出すまでもなく、ネットワークはやっぱりビッグなほうがいい。「大は小を兼ねる」とまで言っては言い過ぎだろうが、たくさんの人が集まれば、それだけ同じ好みやノリを持った人に出会うことができる。また、反対に自分のまったく知らないようなことを経験している人、新しい興味を沸かせてくれる人と話す機会も多くなるってもんだ。パソツーの楽しさは、たくさんの人と知り合うことにあるもんね。



とまぁ、エラソーなノウ書きをたれてしまったが、PC-VANは、今や、堂々日本一の規模を誇るネットワークだ。今年の３月に、入会金3,000円、アクセス料金３分あたり20円という従量制料金(サービスに制限はあるが、月額2,000円の固定料金制も始まった）で有料化に踏み切って、早、７ヵ月。９月の段階で、会員数２万７千人を有し、さらに毎月1,500人ぐらいの割合で増え続けているという。回線数は450あり、アクセスポイントも全国に87ヵ所と、ほかのネットに大きく差をつけたっていう感じだ。

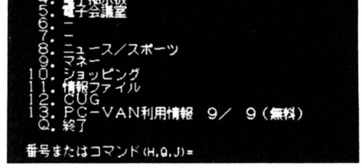
PC-VANの人気の理由は、内容面もさることながら、従量制料金としては安めのお値段と、全国に広がるアクセスポイントにあるようだ。まだ300bpsのところが多いとはいえ、アクセスポイント87ヵ所というのは、地方ユーザーにとって大きな魅力。とにかく電話代がネックのパソツーだから、アクセスポイントが近ければ近いほど好ましい。遠隔地からのアクセスで電話代を安くする方法としては、DDX-Pというのもあるけれど、手続き上の問題があって、特にパソツー初心者にはなじみにくい。そんなこんなで、PC-VANに全国的なユーザーが集まったというわけだ。

PC-VANは、今後もさらにアクセスポイント、回線数を増やし、より大きなネットワークを目ざす。ネットの規模を大きくし、多くのユーザーを集めることに力を注いで、ネットを盛り上げていく方針なのだ。

しかも、内容面の充実ぶりにも目を見張るものがある。PC-VANの中核をなすSIGやCUG、それにIP(情報提供者)によるサービスの拡充に加えて、この10月には、オンライントーク（いわゆるチャット）も始まるのだ。

それでは、PC-VANならではの特徴、新しい動きを順に紹介していこう。

⬇メインメニュー画面。空白になっているメニュー６に、オンライントークが加わるのだ。



```
===PC-VAN===

 1. 今週の新サービス      9/11
 2. SIG
 3. 電子メール
 4. 電子掲示板
 5. 電子会議室
 6. －
 7. －
 8. ニュース/スポーツ
 9. マネー
10. ショッピング
11. 情報ファイル
12. CUG
13. PC-VAN利用情報  9/ 9（無料）
 Q. 終了

番号またはコマンド(H,Q,J)=
```

PC-VAN内に80あまりのネットが存在!?

SIG & CUG

SIG (Special Interest Group) は、PC-VANの中核を成すところ。ここでのSIGは、アスキーネットACSやPCSのものとは性格が違っている。アスキーネットのSIGは、同じ興味、関心を持つ人のためのボード(ハイパーノーツ)ひとつを指す。これは、PC-VANの電子掲示板にあたるものだ。これに対して、PC-VANのSIGには、ボードにあたるフォーラムはもとより、SIG内部を対象にした電子メール、電子会議室、ライブラリーというPDS(パブリックドメインソフトウエア) のコーナーまである。これらのシステムを、SIGOPが中心になって活用し、SIGメンバーの、より密度の高い活動ができるようになっている。フォーラム内部のメニュー分けも、SIGメンバーの要望をもとに、SIGOPの意志によって行なわれるといった具合だ。

このように、ひとつのSIGは、それこそPC-VANの中にある、ひとつのネットワークといった感じになっている。こうしたSIGが、PC-VANには80以上もあり、コンピュータ、音楽など、テーマ別に分類されているのだ。もちろんSIG以外のところに、PC-VAN全体を対象にした電子メール、電子会議室、電子掲示板が用意されているのだから、PC-VANのスケールの大きさが、わかろうというものである。

PC-VAN全体を対象にした電子掲示板の方にも、旅行、パソコン、ゲームといったテーマ別の掲示板があるからちとややこしい。最初のうちは、電子掲示板とSIGとの見分けがつかなくて、戸惑うかもしれない。だが、SIGの方は、SIGOPが必ず顔を出し、独自のノリや気風を持っているから、そのうち、かぎわけられるようになり、迷うことはなくなることだろう。

SIGは、PC-VANの中の、ひとつの専門ネットといった存在だけど、出入りは自由だ。フォーラムのメッセージの読み書きも、自由にできるぞ。

これに対して、SIGと同じようなシステム構成を持つが、特定の会員だけが入れる仕組みになっているのが、CUG(Closed Users Group) だ。CUGは、


MUSIC*CITY (MUSIC)

1. このSIGについて
2. 電子メール
3. フォーラム
4. ライブラリィ
5. ー
6. ー
7. ー
E. SIG終了

番号またはコマンド(H,Q,E,J)=3

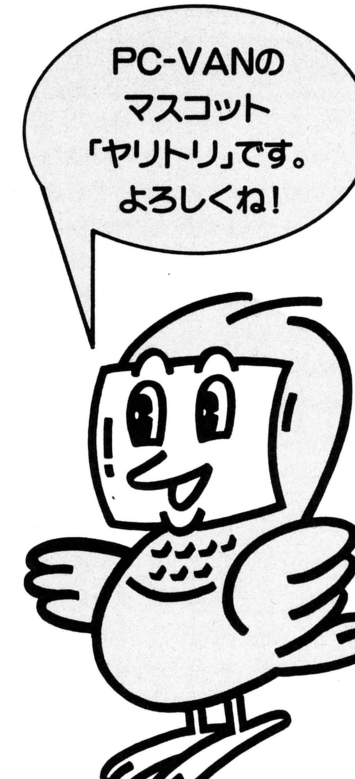
フォーラム

1. ニュース&リポート　2. AV機器
3. ロック&ポップス　4. ジャズ&フュージョン
5. バロック&クラシック　6. ブラック・ミュージック
7. ニュー・ミュージック　8. ノンジャンル
9. シンセサイザー&MIDI　10. オンラインショップ
11. SIGご意見板

番号またはコマンド(M,F,H,Q,Rm,SCm,Wm,D,RNm,RTm,J)=

⬆ひとつのSIGの中に、電子メール、電子会議室、フォーラム、ライブラリーがあるのだ。

CUGのメニューのところで、一般の人から存在がわかるようになっているものと、存在していることすらわからないものがある。現在、メニューに表示され、紹介メッセージを見ることができるCUGは、9つ。楽器販売店が主催するものもあれば、まったくの個人主催のものもある。その中でも、最近、SIGから発展し、独立してCUGになった、〝MUSIC * NETWORK〟について、次に取り上げることにしよう。





価値の高い情報を求めてSIGからCUGが誕生！

MUSIC＊NETWORK

この9月に、一般公開CUGの、9番めとしてスタートしたのがMUSIC＊NETWORK（以下M＊Nと略す）。これは、SIGのひとつ、MUSIC＊CITY(以下M＊C)から発展、独立して生まれた有料CUGだ。どちらも同じ支配人(SIGOP)が運営している。

SIGのM＊Cがスタートしたのは、'86年11月。PC-VAN初めての音楽SIGとして登場した。ジャンルを問わず、演奏を楽しむ人も、聴いて楽しむ人も、広く受け入れていこうという方針が支持されて、なかなかの盛況ぶり。積極的に書き込みを行ない、SIGOPを助けて、M＊C を盛り上げてくれる仲間も得て、M＊C は、順調に発展していった。

だが、SIG活動が活発になればなるほど、ロコミ情報に飽き足らず、より高度な情報、正確な情報を求める声が強くなってきた。とはいえ、フォーラムを中心にしたSIG活動では、情報の質、量ともに限界がある。ボランティアによるロコミ情報もいいが、有料でも、より内容の高い情報を集め、提供したくなったというわけ。

こうしてM＊Cのスタッフによる有料CUG、M＊Nは誕生した。M＊Cには



ないサービスのウリは、国内、海外の新鮮音楽情報や、ミュージシャンのコンサートスケジュールなど。ネットワークの速報性を活かし、速く、かつ正確な情報提供を目ざしている。ミュージシャンの取材記事も掲載する。

さらに、ログインで紹介したこともある、カシオペアの向谷実さんのコーナーもあって、向谷さんが必ずアクセスし、ユーザーからの質問に答えたり、その日のコンサートの模様などをこと細かに報告してくれるサービスもある。専門雑誌顔負けの内容になりそうだ。

このように，SIGで仲間を集め、ユーザー自ら運営するCUGを開くことができるというのもPC-VANならでは。CUGを開くにはお金がかかるが、自前のネットを設立するよりずっとお手軽。しかも全国規模であることを考えると、そのメリットは、はかりしれない。

ユーザーの意欲次第で、有料CUGの開設まで可能なPC-VAN。今後どのようなCUGが出てくるか楽しみなところだ。

⬇CMを見て支配人にメールを送れば、CUGに加入できる。ただし、有料だから念のため。



CUG一覧

番号	CUGコード	CUG名
1	NET1484	イシバシ ミュージック ネット
2	WINGNET	WING-NET
3	PNN	パテントニューズネットワーク
4	HITONET	HITO-net on VAN
5	OUGNET	OUG-NET
6	AINET	アイネット／AINET／愛熱頭
7	TOYONET	TOYOKITCHEN-NET
8	KARINO	KARINO-NET
9	MNJOIN	MUSIC＊NETWORK

番号またはコマンド(M,S,F,H,Q,RBn,J)=

ちょっとのぞいてみたい方こちらへどうぞ！



国内一の陣容を誇るPC-VAN。この記事を読んで、加入したくなった人も多いだろう。でも、PC-VANも有料ネットワークのひとつ。お金がかかるものだから、内容をしっかり自分の目で確かめて加入を決めたいもの。1週間試してみて、自分に合わなかったら、返却、なんてことはできないもんね。

PC-VANをのぞいてみたくなったら、日比谷と大阪にあるNEC C&Cプラザか、全国50カ所にあるNECサントピアショールームへ出かけよう。これらのショールームでは、やさしいお姉さんの手ほどきつきで、PC-VANにアクセスすることができるのだ。PC-VANのパワーを直接確かめてみてほしい。

お近くのショールームの場所など詳しいことは、右ページにあるPC-VAN事務局までどうぞ。

より身近になったコンピュサーブ　エヌ・アイ・エフ

アイランド オブ ケスマイにメガウォーズ。オンラインマルチプレイヤーゲームがふんだんに揃っているコンピュサーブは、憧れのネットワークだ。日本のネットゲーム事情は淋しい限りだもんね。

とはいえ、コンピュサーブにアクセスするには、太平洋を越える電話代が問題。KDDのビーナスPは、1時間に5,000円ぐらいかかるのだ。これではいくらゲームがおもしろくても手が出ないよね。

そこに登場したのがこのサービス。ニフティサーブの運営とともに、コンピュサーブの日本代理店をつとめるNIFが設けたコンピュサーブ専用回線だ。これを利用すると、ビーナスPの半額ぐらいで太平洋を越えられる。これでケスマイが思う存分、とはいかないが、だいぶプレイしやすくなることは確か。懐具合に余裕がある人、ぜひ挑戦してくれ。

ただ、この専用線、ゲームは大丈夫だが、電子メールやCBシミュレーターが使えないなど、一部制限がある。詳しいことは、エヌ・アイ・エフ(株)、☎03-221-0219までお問い合わせを。

オンライントークが新たな発展の礎に！

オンライントーク

実験時代のアスキーネットではチャット、アスキーネットACS、PCSではVOICE、ニフティサーブではCBシミュレーターと、ネットワークやシステムによって呼び名が違うリアルタイム会話サービス。PC-VANではこの10月より、オンライントークという名でスタートする。

名称は異なるが、基本機能はほぼ同じ。オンライントークに入ると、全チャンネルの利用状況が確認でき、自由にチャンネルを行き来できるようになっている。また、相手を特定した1対1の会話を行なうこともでき、そのヤリトリは、ほかのユーザーからは見えなくなるのだ。

このオンライントーク、PC-VANでは、メニューの6に置かれる。チャンネル数も、ネットの規模に見合った、十分な数が用意されるということだ。また、オンライントークは、各SIGオペの希望により、SIGごとにも置かれる。これにより、SIGの活動がより活発化し、密度が高まることは間違いない。オンライントークが始まり、PC-VANがどう成長していくか、この数ヵ月は、目が離せないところだ。



プロならではの洗練情報もここに迫力満載！

情報サービス

PC-VANは、IP（情報提供者）による情報サービスにも力を入れている。

まず、ニュースサービスは、時事通信社のものと、朝日新聞社のものの2つがあり、さらに、日本経済新聞社や電波新聞社などからパソコン関連記事を掲載している。また、お父さん、お母さんが喜ぶ証券株式情報は、野村証券、山一証券というビッグな2社が、軒を連ねているという豪華ぶりだ。

情報ファイルのコーナーには、さまざまな情報を提供する企業、団体が30あまり集まっている。旅行/レジャー情報は、日本観光協会が提供する観光、温泉ガイドや、日本ペンション協会のペンション情報など。海外旅行者向けのコーナーもあるぞ。趣味・娯楽情報では、中央競馬PC情報がユニークだ。求人情報コーナーでは、アルバイト情報を扱うB-BOXや、リクルート人材センター求人情報なんてものもある。ほかにも、医療/福祉、生活/教育、など、有効な情報メニューが満載。さすがはビッグなPC-VANといった感じだ。

今後ともさらにIPによる情報サービスに力をいれていくというPC-VAN。便利なネットとしても名を上げそうだ。

PC-VANそのほか

PC-VANの運用時間は、AM6：00から翌日のAM2：00まで。毎月第3月曜日は、メインテナンスのため、PM0：00からAM2：00までだ。

料金を支払う方法には、銀行口座自動引き落としと、VISA、JCB、UC、DC、日本信販など、カードで支払う方法がある。

入会方法など詳しいことは、PC-VAN事務局に問い合わせよう。事務局の電話番号は、下記のとおりだ。

☎03-454-6909

パソ通ファン座右の書

全国BBSガイド'87プレゼント

国内で一般向けパソコン通信サービスが始まって、まだ4年ぐらいなんだけど、今、全国には、100あまりのネットワークがある。今回取り上げたPC-VANのように、会員数2万7千を誇る有料ネットから、ログタットVer.0.1のように、ゲーム専用の1回線ネットまで、その中身は千差万別。ホスト局のある場所も、北は北海道から南は沖縄まで、全国的な広がりをみせているのだ。

そんな数あるネットワークの中から、専用回線を持つ、基本的に24時間運用であるのふたつの条件を満たすネット88局（ログタットも入っているぞ）を紹介しているのが、『BBSガイド'87』。（株）アスキーから、価格780円で登場だ。

内容は、各ホスト局の回線数、ユーザー数など基本データはもとより、全メニュー図や、シスオペからのメッセージも紹介している。ひとめでそのネットの特徴がわかるようになっていて、自分にピッタリあったネットを捜すのに大変便利。ゲストで入れるところは、そのIDも掲載されているので、あちこちのぞいてまわるのも楽しいだろう。

この本と、本の発行を記念して作られたテレホンカードをペアにして、5名のログイン読者にプレゼントする。あて先は左下のとおり。ドシドシ応募してくれ。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログイン編集部
『パソ通　プレゼント』係



Mikoの アスキーネット 回覧板



今回は、アスキーネットMSXに登場した、新コーナーを紹介しよう。キミとソフトハウスをつなぐ〝ソフトハウスネット〟だ。参加ソフトハウス11社の声を聞いてみた。

ソフトハウスネットって何をするところなの？

最近は、パソコン通信に関心を持つ会社がどんどん増えてきているね。パソコンに関係のふかぁいソフトハウスも、もちろん例外ではない。

リットーミュージックのM＆Aネットや、キャリーラボのキャリーネット、SPSのSPS-NETなど、ソフトハウス独自のネットがいくつか出てきている。

日夜、そこの作ったソフトを動かしたりしていると、気分的には身近になるソフトハウス。でも実際に、そこの人と接する機会って、ほとんどゼロでしょ。そういう意味では、とっても遠い存在だよね。

そのギャップを埋めてくれるのが、ソフトハウスとパソコン通信の結びつき。ソフトに関する質問を手軽に聞けて、すばやく答えてもらえたり、生の新情報が手に入ったり。ときには、ジャジャーン〝製作秘話！　私はここで泣きをみた〟なんて裏話を聞くチャンスもあったり、ほんとに身近になる。





⬆〝MSXネットの屋台骨〟とウワサされる井沢さん。MSXネットのため日本中を駆け回る。

もっともっと、ソフトハウス運営のネットができると楽しいけれど、なかなかそうもいかない。その代わり（？）、アスキーネットMSXに〝ソフトハウスネット〟（/2/5/4）ができた。ソフトハウスとの掛け橋になってくれるコーナーで、期待できそう。

「よりよいMSXのソフトを作るために、アスキーから情報を提供したり、交換したり。ユーザーやソフトハウス同士の交流の場にしたいと考えて作りました」（アスキー市場開発部・井沢さん）

ソフトハウスネットのメニューは何がある？

このコーナーには、サロン、インフォメーション、Q＆Aの3つのメニューがある。参加しているソフトハウスは、今のところ11社。

サロンはソフトハウス関係者のCUG（クローズド・ユーザーズ・グループ）で、一般ユーザーは見ることはできないの。残念だけど。

でも、ここで、明日のMSXソフトの行方を決める重大な発言が出ているかもしれない……。もしかして、とんでもない冗談言い合いの場と化しているのでは……。なんて、想像をたくましくしているだけでも楽しい。

インフォメーション（/2/5/4/2）はソフトハウスからのお知らせの場所。新製品の情報はもちろん、人材募集なども載っているよ。

Q＆A（/2/5/4/3）は、読んで字のごとし。キミからの提案なんかも、ここにどんどん書こう。

ユーザーからの活発な意見は、参加全社共通の願い。キミの書き込みが、MSXソフトを向上させていくなんてすごーい！　わくわくしちゃうね。

〝参加することに意義〟はネットじゃ通用しない？

では、参加ソフトハウス各社に聞きました。ソフトハウスネットでしていきたいことは何？

●T&E SOFT（msx02910）細川さん・吉川さん「ゲームに関する素直な意見を聞きたい。それを、製品の方に反映させたいと思ってます。裏わざの紹介とか、みんなの質問には、ネットを活かしたす速い対応でこたえたい」

●マイクロキャビン（msx02930）Mic-keyさん「これまでにないネットワークゲームを考えたいですね。このコーナーにかたよらず、広くMSXネットに参加していきます」

●キャリーラボ（msx02940）平野さん「どちらかというと、文句を集めたい。ウチのネットにはMSXユーザーがいないので、その実態にふれたいんです。MSXのマシンでどういうことをしたいか、通信でどこまでできるかなど」

●日本ファルコム（msx02925）井上さん「密かにいろいろ考えていますが、まだ発表できない段階です」

●ハート電子産業（msx02990）鈴木さん「技術情報の交換に期待してます。

⬇メインストリートからMSXストリートに曲がれば、ソフトハウスネットが姿をみせる。



秋なのに「サクラサク」とはメデたいな

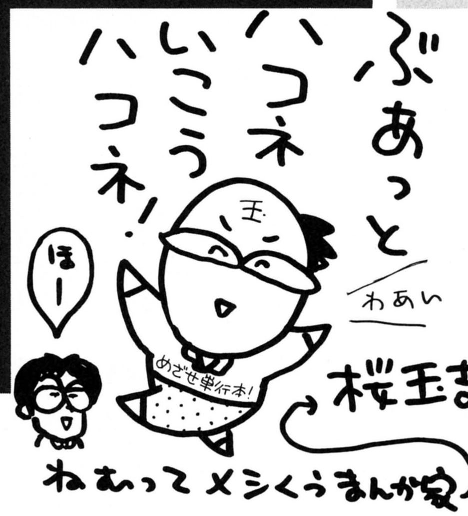
「サクラサク」——といっても、受験生が喜び駆け出す電報の文字ではない。まして、一升ビンを持って公園をきゃあきゃあ飛び回る、お花見パワーのパスワードでもなく、これは桜玉吉ファンクラブ(FC)の名称なの。

そう、ログインの兄弟誌、ファミコン通信で連載している地獄のファミコン漫画『しあわせのかたち』を描いていて、ログインでもおなじみ。その漫画のパワーに、ソフトハウスも目を点にしてしまうという、桜玉吉センセのFCが、ログイン町内会でめでたく誕生しました。発起人はアダキチさん（pcs26399)。

「センセの漫画はほのぼのとして最高!! ゲームのパロディを描かせたら右に出る人はいない」(Xeroさん・pcs14835)、「古いファミ通は、いつも玉吉センセの漫画を切り取ってから丁寧に埋葬しています」(ユーキさん・pcs18904)、「立ち読みしてても おもわず笑ってしまう」(NAMACOさん・pcs06595）などなど、入会希望のファンの声がいっぱい。

これに対して玉吉センセは、「嬉しいなぁ。こういう声だけが励みになります。いつかみんなでボウリング大会とかできたらいいな」と、喜びの声を。

単行本を待ち望む声もあがり、発売も決まっていないうちから予約する人がいるほど。その熱い要望に応え、近々発売の予定というから楽しみだね。漫画のため(?)ドラクエ2回半、グラディウス20周したという玉吉センセをみんなで応援しよう。



⬆FC結成を祝い、玉吉センセ直筆イラストだ。

今後、みんなが参加できるようなゲームを作っていければなと思ってます」

●ザイン・ソフト(msx02905)宮本さん「アスキーネットMSXでも、ネットワーク対応型カートリッジでゲームできるようにしていけたらな……とか、とっぴょうしもないことをしたい」

●クリスタルソフト（msx02960）森田さん「結果が点数で出るゲームを、ネット上でランキングできるようにしたり、ネットの外と中の連動で楽しめるようにしていきたいですね」

●エニックス（msx02970）望月さん「夢のようなことも計画していますが、まずは、実現できること——新作やヒントなどの紹介から順にね」

●ランドコンピュータ（msx02915）伴野さん「ゲーム以外に、MSXを使って何をしているか教えてほしい。これからMSXがどうなっていくのか、考えていきたいんです」

●リットーミュージック（msx02980)丸山さん「グラフィック・エディタのソフトで描いた作品が、画としてネット上で行き来できるように、フォローしていきます」

ユーザーとのコミュニケーションはもちろんのこと、これからのゲームソフトやネットワークゲーム、MSXの将来の方向性など、いろいろな面に渡って、話を展開していけそうだね。

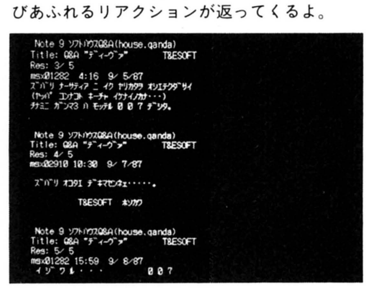
最後に、残りの1社は先月号のパソコン通信でも紹介した〝ザ・リンクス〟の**日本テレネット**（msx02920)。あちらもこちらもMSX専用ネットと、ライバル関係にあるところ。

「ライバルが向上してくれることが、お互いにいい結果を生むんです」(野中さん)

MSXは、これからが面白そう！



⬇ユーザーからの鋭い意見には、行間から喜びあふれるリアクションが返ってくるよ。



```
Note 9 ｿﾌﾄﾊｳｽQ&A(house.qanda)
Title: Q&A "ﾃﾞｨｰｳﾞｧ"        T&ESOFT
Res: 3/ 5
msx01282  4:16  9/ 5/87
ｽﾞﾊﾞﾘ ﾅｰｻﾃｨｱ ﾆ ｲｸ ﾔﾘｶﾀｦ ｵｼｴﾃｸﾀﾞｻｲ
(ﾔｯﾊﾟ ｺﾝﾅｺﾄ ｷｰﾁｬ ｲｹﾅｲﾉｶﾅ･･･)
ﾁﾅﾐﾆ ｶﾞﾝﾏ3 ﾊ ﾓｯﾃﾙ 0 0 7 ﾃﾞｼﾀ.

Note 9 ｿﾌﾄﾊｳｽQ&A(house.qanda)
Title: Q&A "ﾃﾞｨｰｳﾞｧ"        T&ESOFT
Res: 4/ 5
msx02910 10:30  9/ 7/87

ｽﾞﾊﾞﾘ ｵｺﾀｴ ﾃﾞｷﾏｾﾝﾈｪ･････.

          T&ESOFT  ﾎｿｶﾜ

Note 9 ｿﾌﾄﾊｳｽQ&A(house.qanda)
Title: Q&A "ﾃﾞｨｰｳﾞｧ"        T&ESOFT
Res: 5/ 5
msx01282 15:59  9/ 8/87
ｲｼﾞﾜﾙ･･･          0 0 7
```

その5 アメリカ生まれのRPGがログタットにお目見え

ログタットつーしん

開局して4ヵ月を経たログタットVer.0.1。メインメニューのログタット版HSCは、ここらでちょっと小休止して、アメリカ生まれのRPG、アリーナをお届けすることにあいなりました。他人が育てたキャラクターとの他流試合が楽しいこのゲーム。新規ユーザーもプレイできるようになっているから、キミもぜひアクセスして、遊んでみてほしい!



HSCのアトを受けて

ログタット版アリーナ登場

プレイヤー同士の戦闘がマルチRPGの醍醐味だ

アリーナは、アメリカ生まれのロールプレイングゲーム。ログタットVer.0.1で使っているネットワーク用ホストプログラム、WWIVで動くゲームで、SALT(ソルト)というアメリカのネットにPDS(パブリックドメインソフト)として公開されていたものだ。

それを日本語化して、アスキーネットPCSのPDSフォーラムにポストしたのが、Takechan (pcs03669) とAPPNE (pcs25411)の両名。ともに、Takechanネット、あぽねっとというWWIVのネットワークのシスオペをつとめており、

⬇Pコマンドを入力すると、全プレイヤーのレベルと順位、経験値が表示されるのだ。

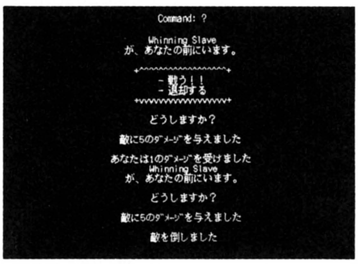
Rank	Player	Level	Aquired pts.
1.	MOMO	25	70151307
2.	ﾁﾙﾄｽﾀﾝﾄﾞ	23	56468819
3.	KOJI	18	38145698
4.	MIKO	16	16260174
5.	E.T.C	14	11329719
6.	TAM-ON	13	5215284
7.	SAKURA01	12	4016137
8.	GASCON	8	261695
9.	STACK-TK	6	156552
10.	SHINO	6	79335
11.	PABRO	6	45521
12.	TELTEL	6	29496
13.	MATARO	5	28961
14.	TETSUGORO	4	19251
15.	YABU	2	8814
16.	NOBUCYAN	1	3794
17.	HOEHOE	1	2812
18.	ﾐﾝﾐﾝﾐﾝﾐﾝ	1	2794
19.	ﾘｮｳｼｻﾝ	1	2185
20.	ﾎﾞﾝｽﾞ	1	2063

そこでアリーナを動かしてユーザーに楽しんでもらっているのだ(Takechanネット、あぽねっとについて詳細は、また別な機会にね)。

このアリーナ、ダンジョンの探検といった冒険的要素はなく、ひたすら敵と戦い、キャラクターの能力を高めることが目的のゲーム。普通のパソコンRPGに比べると、シンプルな作品だ。だが、ほかのプレイヤーが育てたキャラクターと戦う楽しみがある。また、全プレイヤーのキャラクターが、ランク順に表示されるので、自分のキャラクターが何番目であるか、一目瞭然。いやがうえでも闘争心をあおられてしまう。ネットワークゲームならではの醍醐味が、十分に味わえるのだ。

当ログダット Ver.0.1 でも、ログタット版HSCをひとまずお休みして、このアリーナを楽しんでもらうことにした。すでにログタットにユーザー登録している人には、テストとして遊んでもらっているが、正式スタートは、10月8日。以後40日の間プレイしてもらう予定だ。

このアリーナには、現ユーザー187



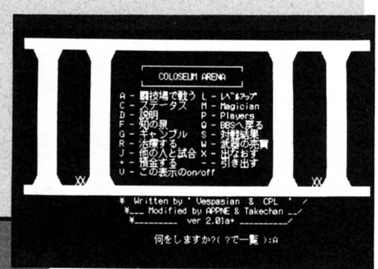
⬆戦闘シーンはメッセージによって行なわれる。戦うか、逃げるか、それが問題なのだ。

名に加え、新しく募集する50名までの新規ユーザーが参加できる。アリーナ1ゲームに、参加できるユーザーは75名。ログタットでは、アリーナ2ゲームを一度に用意する。また、76人目のユーザーがプレイを始めると、各ゲームの一番下の成績の人が、ゲーム失格になるという、最下位入れ替えシステムになっているから、全ユーザーが参加できるというわけ。弱肉強食の、厳しい世界だが、一度ゲーム失格となっても、すぐ参加し直せるし、1回のプレイでも、最下位から逃れることはたやすいので、安心してくれ。

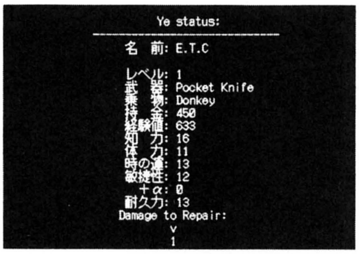
1日にアリーナに挑戦できるのは、原則として2回まで。1回のプレイで、

コマンドはこのとおり

コマンドは全部で17コ。詳しい説明が見たい場合は、Dコマンドを使う。闘技場に入ってコマンドがわからなくなったら、？キーを押そう。



A	闘技場へ行き、モンスターと戦う。戦って戦って経験値を高めるのだ。		
C	自分のキャラクターのステータスを見る。ダメージポイントに注意。	L	一定の経験値になったら、レベルを上げてもらえるのだ。
D	ゲームのやり方、コマンドの使い方などの説明を見る。	M	魔法使いのところへ行き、攻撃の魔法をかけてもらう。効果抜群だ。
F	泉へ行く。泉では、知力が高まる。1回のプレイで1度だけ行ける。	P	すべてのプレイヤーのランク、レベル、経験値を表示する。
G	ギャンブルを行なう。自分の運を信じて、一発勝負をかけるのだ。	Q	アリーナを中止し、ログタットに戻るとき使うコマンドだ。
R	敵から受けたダメージを治療する。1Goldで、1ポイント回復できる。	S	ほかの人のキャラクターとの対戦結果を表示するコマンド。
J	ほかのプレイヤーのキャラクターに戦いを挑む。必ず勝つのだぞ。	W	武器の売買を行なう。持てる武器はひとつ。強力なものを手にせよ。
+	銀行にお金を預金する。預けておけば、戦いに負けてもお金は残る。	X	現在のキャラクターを捨て、もう一度最初からプレイし直す。
V	このコマンド説明を常に表示するかどうかを切り替えるのだ。	—	銀行に預けたお金を引き出す。敵に奪われないよう注意するべし。



☗Cコマンドで、自分のキャラクターのステータスが見られる。12のデータが表示される。

戦闘や武器の交換など、10の行動がとれる。HSCとは違い、必ずしも毎日プレイする必要はなくて、3日に1度とか、自分のペースに合わせてプレイしても十分楽しめる。ただ、最下位入れ替え制になっているから、あまり間を開けないよう注意が必要だ。

なお、このアリーナは、漢字（シフトJIS）のメッセージが読めるマシンや通信ソフトを持つ人でなければ遊べない。その点、ご了承くださいね。

最初は無理せず、弱い敵ばかりを相手に戦うのだ

アリーナに入るには、ボードネームが出ているところで、〝.〟(ピリオド)を入力。するとゲームメニューが出てくるので、そこで、〝1. アリーナゲーム1〟か、〝2. アリーナゲーム2〟を選択すれば、ゲームスタートだ。

ゲームに入るとそこは、コロセウムアリーナ。ローマの遺跡でおなじみの、円形闘技場の前だ。ここには右上の写真のようなコマンドが表示される。コマンド内容は、表のとおりだ。

ゲームの進め方は、とても簡単。闘技場へ行ってモンスターと戦い、これを倒して経験値を高め、お金を集めていく。経験値が一定の値になれば、キャラクターのレベルを上げることができ、また、集めたお金でダメージを回復したり、より強力な武器に買いかえることもできる。

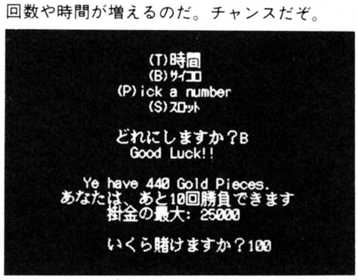
モンスターは、弱いSlave(スレイブ)(奴隷)から、強力なGod(神)まで、大きく分けて5種類。さらに同じSlaveでも、弱いものから強いものまでさまざまなものがいる。最初から強いモンスターを相手にしても、あの世行きになることは目に見えているから、強そうな敵だったらさっと退散し、弱いものを選んで戦うに限る。敵が強いか弱いかを見定める、プレイヤーのカンと記憶力が勝負を決めるのだ。

おもしろいのがギャンブルコーナー。お金を払ってカケを行なうのだが、勝つとアリーナをプレイできる時間や回数が増やせるのだ。プレイする時間が長ければ、よりキャラタクーを育てるチャンスがあるというもの。ひとつ運を天にまかせて、ギャンブルに挑戦してみよう。

アリーナのメインイベント、つまりほかのプレイヤーとの戦闘を行なうときは、Jコマンドを使う。入力すると、戦えるキャラクターの一覧が出る。戦闘相手には条件があって、自分のキャラクターよりレベルが5以上低いキャラクターを相手に、戦うことはできないのだ。強い敵に挑戦するのは自由だけどね。戦闘相手を選んだら、通常の戦闘モードと同様に攻撃開始。見事相手を打ち倒すことができると、敵の金や武器を奪え、敵の強さに応じて経験値が高まるのだ。ほかのプレイヤーが育てたキャラクターを倒したときの爽快感は格別。パソコン相手のRPGでは決して味わえないものだぞ。

キミもログタット Ver.0.1 にアクセスして、ネットワークRPGアリーナの魅力を存分に楽しんでほしい。

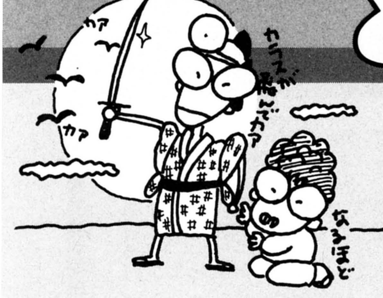
☗ギャンブルに勝つと、アリーナを楽しめる回数や時間が増えるのだ。チャンスだぞ。

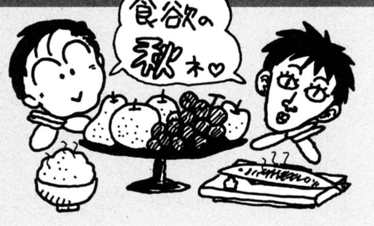




☗ほかのユーザーのキャラクターと戦う。お金を一番持っていそうなやつをねらうのだ。

ゲームなんでも情報局だよ どっこいしょ!





風がめっきり涼しくなり、今はもう秋、誰もいない海、という今日このごろ、いかがお過ごしですか? 僕は元気です。そろそろ学園祭や体育祭の季節だけど、ふだん「野球部!」とかやってるヤツってのが、実はクラスの準備をサボるんだよなぁ。ホ〜ント、そおいうヤツってすごくイヤだよね。

今月のお題は ラプラスの魔だ!!



➡すっかりレギュラーと化した、大阪府のオタツキー小池君の作品。独特の画風(?)を持つゆえに、常連となりつつある。しかし、いまだうまいとは思えない。不思議。

昨年の暮れから話題となっていたホラーRPGラプラスの魔が今月のお題、なんだけど、お手紙の数が少しサミシイ。最近薄くなりつつあるMSX通信の加川良の頭髪くらいサミシイ。このままじゃイカン! 情報局のマンネリ化を避けるためにも、みんな奥の深い情報を送ってほしいと、私、Dr.アライは、セツに希望しつつ、今月も始まりますのだ。

■幽霊屋敷で生き残るコツ

まず、図書館でのヒントを、謎解きのスキルの数ごとに書きだすと

①屋敷の2階に閉じこめられた霊を、メノウの鍵で解き放て。
②1階では降伏することも大切だ。城の地下1階の囚人は使命を持つ。
③2階の謎かけの答えは、このゲームに関係している。「けんいちろう」「さかべ」と話せ。
④一度抜けたゲームマスターの迷路では、ESCを使え。3階のドクロの騎士はアイテムで倒せ。
⑤島の塔に入るには銀のカギが必要だ。弱いほうが善い者とは限らぬ。
⑥姫の塔4階に入るには、森の奥を調べることだ。耐えていればいつかは5階の迷路の檻から抜け出せるアイテムが。
⑦インキコバスは女に。サキコバスは男に。侯の塔の4階には、年を若がえらせる泉がある。
⑧5階の謎かけは2階と同じ方法で解け。地下2階の謎の扉は死体置き場にいた者にしか開けられぬ。
⑨地下2階の魔神像から秘密を引き出せ。地下2階の奥の壁を丹念に調べよ。

そして、ゲームの初めで役に立つアイテムと使い方は以下の通りです。

マンドレーク　透明になることで、敵から逃げられる確率が上がる。
カガミ　敵自身の姿を映し出して、おびえさせて追い返す。暗闇では使えない。
ジギタリス　体力回復。
魔道書　スキルを1つ上げることができる。
呪文書　精神戦闘のスキルを、身につけることができる。
シャベル　墓を暴くのに使う。
トリカブト　オオカミ退治に効く。
黒い指輪　HP回復。
魔剣、聖なる鎧　ビヨンド・クレモンタルが持っている。

大阪府　山口武志

⬇ジャイアントロボの手型ロボットをほうふつとさせる、巨大な手の化け物は、千葉県の針木裕行君の作品(半分常連)。Dr.アライは昔にチャンピオンで連載してた、てっちゃんも思いだしてしまった。



■お化けで金儲け!

まず、ウェザートップ館の舞踏室に入ります。クローゼットがある所まで行って調べると、スケルトンが出てきます。そいつらを倒して、さらに調べるとアミュレットが出てきます。これを町で売ると100GPになり、しかも何度でもできるので、繰り返すとすぐにお金がたまります。また、窓を調べると、ときどきお金が見つかることがあります。モンスターの写真は2枚撮るより1枚のほうが、売る時高く売れるので写真を撮る時は注意が必要です。

神奈川県　岩崎篤

⬇秋田県は藤原尚憲君が描く、Dr.アライ発狂の図。キャラクターだけでなく、プレイヤーをも発狂させる、ラプラスの魔の恐怖ということかな。口もとのヨダレがオサレだねーん。



裏情報Q&A

Q ジーザスのことです。エンディングも近いんですけど、あの楽器をひく場面が、全然わかりません。確かに、ボクはオンチですよ! でも、ここだけのために、ゲームが解けないのはヒドすぎるよ!(神奈川県　松田昭夫)

A 音楽のカンってのだけは、生まれつきのものだし、しょうがないかもしれないね。ゲーム序盤のうちに、テープに録音して、それを聞きながらやる、というのもいいかも。でも、少しだけ教えてあげる。Z、X、C、V……。

➡このまま製本してしまいたいぐらいに、丁寧かつビューティフルに書いてきてくれたのは、神奈川県の佐藤直道君。それぞれのアイテムごとに付けられたイラストも、なかなか味があって玄人はだしなのだ。しかし、最重要アイテムの値段も書いてあるけど、まさか売っちゃったんじゃないよねぇ？

ラプラスの魔

モンスターを倒してアイテムをもらっちゃおう♪

武器類（標準買取価格）　★売るより使うべし

・魔剣（$300）　・大剣（$50）
・たて（$50）　・聖なるよろい（$300）
・大かぶと（$100）　・かぶと（$100）

お宝だよ〜ん（同）　★金もうけ 金もうけ…

・宝箱（$200）　・ダイア（$200）
・サファイア（$100）　・銀のスプーン（$5）← えれぇ安い

BOOKS ラプラス　★金にはならぬが重要！

・怪物じてん　・れきし書　・書きおき
・怪物百科　・日記　・手紙
・墓地の地図　・城1階の地図

〔用途はディレッタントか図書館にて……〕

テク・パワーがつくアイテム　★即使用か？それとも？

・呪文書（$500）　・魔どう書（$500）
・死者の書（$100）←「復活、復活ぅ！」

HP・MPの為のアイテム　★これを使わないテはない！

・ビーゾー石（$50）　・毒消し（$50）
・サンチュール（$100）　・イヤリング（$200）
・うでわ（$100）　・ロッド（$200）
・赤いゆびわ（$100）　・白いゆびわ（$200）

体に良いアイテム　★元気ハツラツ！

・ヘンルーダ（$100）　・ジギタリス（$100）
・ウスネア（$100）　・魔ほうのくつ（$100）

体に良くないアイテム　★ウ○リー・サ○ケ・サ○チ…

・メダル（$100）　・黒い石（$5）
・ブローチ（$100）

カギ　★これは必要！必要！

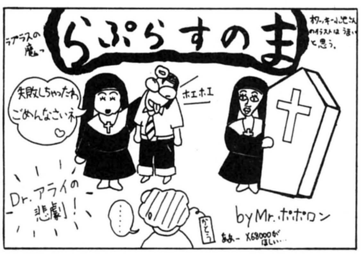
・てつの鍵（$5）　・ルビーの鍵（$100）
・水しょうの鍵（$20）　・パールの鍵（$100）
・めのうの鍵（$40）　・銀の鍵（$100）
・こはくの鍵（$40）　・金の鍵（$100）

戦闘用アイテム（武器以外）　★必要不可欠なものもある…

・銀の弾（$100）　・魔法のつえ（$300）
・タリスマン（$500）　・聖杯（$1000）
・メダリオン（$200）　・クリスタル（$1000）
・カガミ（$300）　・魔よけのしお（$50）
・とりかぶと（$100）　・マンドレーク（$100）
・アミュレット（$100）

etc……　★乱筆でごめんなさい…

・ワンド（$200）　・お守り（$100）
・サークレット（$1000）　・王かん（$1000）



⬆またもや御乱心のDr.アライ。由井さんにつままれて、ホエホエのホエホエになっちゃっている。インターン加藤の背中に哀愁漂うイラストは、岩手県は大橋聡史君の作品。

■ラプラスの魔をガイドしちゃうよーん。
ヒントをいくつか個条書きしてみました。

○カガミの間は左右対称である。
○森の中はよく調べてみよう。
○姫は5階にいる。
○罠の迷路は、東に4歩北に6歩行った扉から入り、前進・右を向いて前進・前進左を向いて前進・右を向いて前進をすれば通り抜けられる。
○謎かけの答えは、「カ○△」と「ジ◎△□」。
○ゲームマスターの迷路は、ひと筆書きの要領で1回で通り抜けないと、ゲームマスターの部屋には入れない。
○地下2階の魔神像とは会話ができる。
○地下1階の東が1で北が2の墓には、ある重要な物が隠されている。

東京都　村山雄一郎

■永久機関を発明！

科学者に機械を持たせる時にバッテリーを2つ持たせる。そうして、片方が切れたらもう片方のバッテリーを使う。すると、青く表示されているはずの切れたバッテリーが、いつの間にか、使用可能の白い表示になっているのだ。これを繰り返せば、いつまでも使えるようになる。

茨城県　永田淳一

■モンスターから逃げたいのだ

最初の探索の時は、ジャーナリスト・霊能者・探偵・科学者の組み合わせがいいでしょう。ウェザートップ館で鍛え上げてからでないと、ラプラス城へは行けません。モンスターからの逃亡が失敗したら、戦闘を選び、防御姿勢にしてから逃亡をすると、逃げられる確率が高くなります。

奈良県　宇呂田鯉真

⬇グールをいじめるのは、やめてちょ〜だい！とイラストに似合わない書き文字をしているのは、これまたイラストに似合わない名前の、京都府はどっぺるぽんだあ君。いじめるなって言ったって、ボクは絶対いぢめてやる！



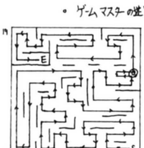
ラプラスの魔　PC-8801mkⅡSR以降

今回は、ラプラス城のことをまとめておきます。

1F……まずは、北西の部屋にいる男の人（アドルフ…）を助けることが大事。それから、南西の部屋にいる女の人（フランソワーズ）を助ける。あと、重要なことは、これといってありませんが、ゴーストの宴会やダンスにはかかわらない方がいいと思います。

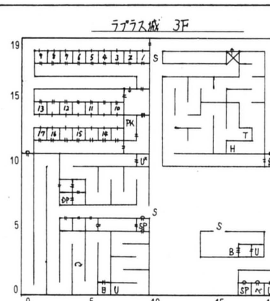
2F……次に2Fは四つの迷宮から成り立っています。

・ミノタウロスの迷宮……コンパスを使ってこまめに歩けば大丈夫です。
・罠の迷宮……ここは対して難しくないけれど、3人の怪物からの謎かけがありますがゲームの進行上関係ありません。
・ゲームマスターの迷宮……ここは、少し難しい。自分でマップを書いても時々マップが変わることがあるのでめんどくさい所です。ここに1例をあげます。



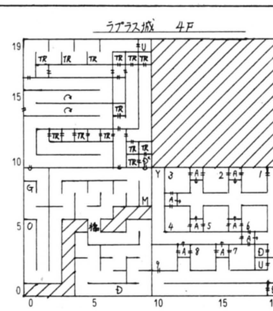
◎は二度通る所
※Eの所まで来たらESCキーを押す。

・テレポートの迷宮……
ここは、くぼみにさえ入らなければどうということはない。E.12 N.18の所のくぼみに入って南、西へ行くと近道です。



MEMO
1. サイクロプス（サンチュール）
2. リザードマン
3. ゴブリン
4. コボルト
5. オーガー
6. トロール
7. ジャイアント
8. 透明怪物
9. ユニコーン
10. トリフィド
11. 石花樹
12. ドライフラワー
13. 吸血樹
14. ヒドラ
15. グリフィン（宝物）
16. コカトリス
17. ハーピー

MEMO
╪：とびら
├：かくしとびら
╪：銀のかぎであく
╪：パールのかぎであく
U：上へ
U'：こわれたはしご
D：下へ
→：一方通行
〜：回転床
S：船がある
SP：死体置き場
H：小屋
T：宝箱
日：日記
DP：ドッペルゲンガー（魔女にばけている）
✕：全めつする
PK：パールのかぎ（魔術師が守っている）
B：ドクロの騎士
（ある アイテムでたおすことができる　二種類ある（5Fで手に入る））
ベ：ベネディクトがいる



MEMO
（ラプラス闘技場の怪物）
1. ライオン
2. ヒドラ
3. アマゾン
4. ミノタウロス
5. ジャイアント
6. ヘルハウンド
7. バジリスク
8. マニトウ
9. グーゲスト
以上9匹をたおすと一つ使命を果たす

MEMO
╪：とびら
├：かくしとびら
→：一方通行
U：上へ
D：下へ
D'：こわれたはしご
／：くずれている
橋：トロールがいる
〜：回転床
TR：罠
Y：若返りの泉
A：りんごがある（体力回復）
M：老人と戦士（ハンス）、銀のかぎ
O：魔女（ある人物を連れていくこと）
G：グリフォンの宝（シャベルが必要）

今月のお題ソフト、ラプラスの魔もラプラス城が舞台になるころには、もはや中盤といえるかな。もし、みんなもここに来ることがあったら、兵庫県の前田幸司君に深く感謝して、参考にしてチョーダイ！　ただし、5階だけは、ちょっと……、ということで、載せません。あしからず。

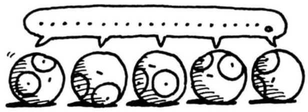
裏情報Q&A

Q　友人から聞いた話ですけど、イースに隠しアイテムがあるそうですね。アステカIIに登場した、〝金の台座〟だと言われていますが、ひとつ出し方を教えてください。（石川県　ジャック＝バンコラン）

A　これは、もうイースを遊んだ人の、公然の秘密とも言える。確かに、〝金の台座〟は出てきますので、やり方を紹介しよう。アステカIIで、台座を落とした所、すなわち、湖なわけだ。それも、右側をよーく調べてみよう。



ご開帳 日本全国 裏情報局



ガンダーラ

■5つの世界をガイドしまっせー

地獄界　食料に余裕のある人は、人間界でなく地獄界の食料品店を利用しよう。袋店に行ったならば、一度人間界に戻って袋の中身をいっぱいにしたほうがいい。邪神は法力で動きを止めて、下の部分をつっつくと倒しやすい。如来様には、〝入り口の山〞の山を剣でつっつくと会える。会ったら、不動の寺に行って、宝剣とヨロイをもらうといい。

餓鬼界　なにしろ、最初に解毒剤を買っておくこと。そして、病気のペンギンのところにいって、仏薬と羽衣を交換しよう。邪神の弱点は、口を開けたときにピロンと出てくる舌だ。如来には法力の効果で会うことができるよ。

畜生界　まず、袋店で法石袋を買って、次に人間界で袋をいっぱいにしてからのほうが戦いやすい。あのタコとは仏薬と太陽石を物々交換する。ここの邪神は、法力を使いながら、うしろへまわって後頭部を攻撃するといいだろう。

修羅界　法石は常にいっぱい持っておこう。邪神の弱点は、両手に持っている2つの玉だ。病気の霧天王とは仏薬と緑の古文書を交換しよう。

天上界　天上界に行くためには、まず、考古学者のところに行って、古文書を読んでもらう。それから、人間界の如来にある言葉を聞きに行く。そして、畜生界にある袋店に向かい、法石や解毒剤もいっぱい買っておけば、天上界に行けるだろう。この界の画面の左下の入り口の中には竜王が住んでいる。彼の要求に素直に従うと、法力の指輪をくれる。

福島県　佐藤雅彦

ガルフォース

■これが隠れコマンドだ(PC-8801版で発見)

マシンの電源を入れて、まずドライブ1にディスク1を入れてブートする。ドライブ2にランプがついたら、ディスク2を入れ、ドライブ1にはディスク3を入れ替える。

すると、ストーリー紹介の文章が出てきて、その後に「最初から始める」「途中から始める」の選択ができる。ここで、「途中から始める」のほうを選ぶ。するとエンディングやデータの初期化などを選べる。コマンドの一覧表みたいのが出てくるのだ。

しかし、その表のどれを選んでも、何かが起こるわけでもなく、あまり役には立たないのでした。

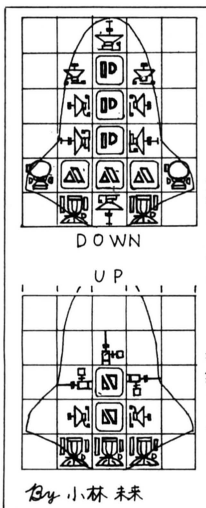
島根県 杉原博之



かわゆい!!

⬆たしかなデッサン、つぶらな瞳。流れるような書体の書き文字。そして、イラスト全体からあふれる重厚な芸術性。どれをとっても今年度No.1と呼べる作品だ。山下清先生をおもわせる奔放なイラストで、情報局を震撼させたのは、神奈川県の岡野良彦君。

地球防衛軍の戦闘データだ!!



地球防衛軍

PC－88など

12h
ボウエイライン
コウロ ナシ

←ここは自由に変えて下さい。

航法プロセッサ

1	ブラックホール	サゲンゼンポウ	ジャク		ミギセンカイ
2	ブラックホール	ウゲンゼンポウ	ジャク		ヒダリセンカイ
3	ブラックホール	ゼンポウ	ジャク		チュウセッキン

攻撃プロセッサ

1	テッキ	ゼンポウ	エンキョリ	セッキンチュウ	ゼンポウハッシャ
2	テッキ	サゲン	エンキョリ	セッキンチュウ	サゲンハッシャ
3	テッキ	ウゲン	エンキョリ	セッキンチュウ	ウゲンハッシャ
4	テッキ	ゼンポウ	エンキョリ	トケイマワリ	ゼンポウ
5	テッキ	サゲン	エンキョリ	トケイマワリ	サゲン
6	テッキ	ウゲン	エンキョリ	トケイマワリ	ウゲン
7	テッキ	ゼンポウ	エンキョリ	ハントケイマワリ	ゼンポウ
8	テッキ	サゲン	エンキョリ	ハントケイマワリ	サゲン
9	テッキ	ウゲン	エンキョリ	ハントケイマワリ	ウゲン

操舵プロセッサ

1	テッキ	ゼンポウ	エンキョリ	セッキンチュウ	チュウセッキン
2	テッキ	ゼンポウ	エンキョリ	ハナレテイク	チュウセッキン
3	テッキ	コウホウ	エンキョリ	セッキンチュウ	エンセッキン
4	テッキ	サゲン	エンキョリ	セッキンチュウ	ヒダリセンカイ
5	テッキ	サゲン	エンキョリ	トケイマワリ	ヒダリセンカイ
6	テッキ	サゲン	エンキョリ	ハントケイマワリ	ヒダリセンカイ
7	テッキ	ウゲン	エンキョリ	セッキンチュウ	ミギセンカイ
8	テッキ	ウゲン	エンキョリ	トケイマワリ	ミギセンカイ
9	テッキ	ウゲン	エンキョリ	ハントケイマワリ	ミギセンカイ

特長
・勝率は、土星圏で9〜10割。冥王星圏で8割！
・しつこい。(これが命！)この操舵Pの特長。
・複数の敵にも強い。
(編隊飛行時にも威力を発揮します。)

どうしても敵にやられて下さい。その時、きっと活躍します。(4機編隊飛行時)

敵基地まで行けない場合自分なりに改造してみて下さい。

場合により若干変わります。

By 小林未来

⬆地球防衛軍の戦闘データを送ってくれたのは、大阪府の小林未来君。自分が苦労して作ったデータを、惜しげもなく人に見せるとは、なかなかの太っ腹さんだ。そして、なんといっても渋いのは、グラフ用紙を使っているところだ。マッピングにもデータ記録にも使えるグラフ用紙は最高だぜ。

オーガ

■ジョイスティックで遊ぼう

PC-8801mkIISR版の秘技。タイトルの画面の後に、入力装置を選択する時がある。そこで、HELPを押すと、ジョイスティック(I/Oポートに差し込むもの)が使えるようになるのです。

佐賀県　江口誠

信長の野望・全国版

■ねぇー、僕の味方になってよー

敵兵を寝返らせる、上手な方法を紹介します。寝返りのコマンドのときは、むやみに大金を使いがちですが、実はある決まった法則があるのです。それは、寝返りを仕掛ける部隊の兵の数と、使うべき金額がいっしょだということです。つまり、兵が20の部隊なら、寝返りで使う金額も20。60の部隊ならば使う金額も、やはり60なのです。この法則を使えば、無駄に使うことなく、最大の成果を寝返りで上げることができるでしょう。エライ！

静岡県　柳沢千之

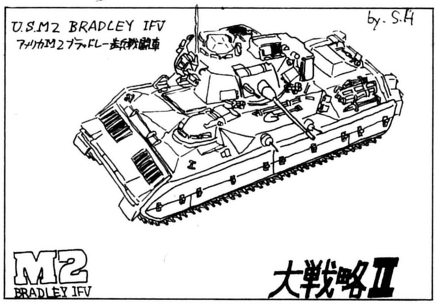
裏情報Q&A

Q あのう、噂で聞いたんですけど、ラプラスの魔では〝けんいちろう・くさかべ〞という人が必要なんですか？(千葉県 高代 進)

A 絶対必要！ 城の地下1階、牢の近くの大男と牢番が守る部屋にいるんだけど、助けるとパーティーの1番目の人に乗り移るから注意ね！



⬅エレファントのイラストは、東京都は関根伸之君の作品。ドイツといえば戦車、戦車といえばドイツ。ナチスは嫌いだけど、ドイツ戦車は大好き!



➡ブラッドレー歩兵戦闘車。Dr.はインテグラを買いましたが、僕ならこのブラッドレーを買います。イラストは、茨城県の本田慎一郎君。

■レベル5で勝ちたい人のために
まず、部隊編成の命令で大将と鉄砲隊と足軽隊を1にする。そして、残りを全て騎馬隊に注ぎ込む。次に全兵力で隣の国を攻め落とす。すると、兵力のない自国は、すぐに占領されるはずだ。そこで、占領された国を取り戻しに攻め込む。すると、その国の部隊編成は前のままだから、敵の大将には1パーセントの兵力しかない。あとは大将に集中攻撃を加えるだけ。このようにして、取った国の部隊編成を変えながら攻め続ければ、簡単に全国統一ができる。

福岡県　森仁志

アルバトロス

■ジャンボ尾崎もビックリ!
X1のアルバトロス・ビジュアルコースで、ディスク1の第18ホールに裏技があった。うまくいけば、パー5の所をワンオンすることができるのだ。

やり方は、スタートの所でパターを使い、8時の方向へ強く打つ。すると、「オン・グリーン」と表示され、グリーンの画面になるというわけ(編集部未確認です)。

東京都　西田和生

女神転生

■ジョイスティック使用者に捧げる
ログイン10月号の裏情報局に載っていた、ミュージックモードの時に[ESC]を押す。すると、ゲーム・オーバーといきなり表示される。そして、ジョイスティックのAボタンを押すと、100面もあるという隠れゲームが始まるのだ。ゲームの遊び方は、ディスク1とディスク2を入れ替えれば、すべてわかるはずです。

三重県　三沢圭

■これがリッチな必殺技
X1用の女神転生で見つけた、凄い必殺技をお教えします。まず、ゲーム中に[NMI]を押します。次に武器選択モードにして、武器を次々と選んでいきます。

すると、魔貨という表示が出るようになります。そこでそれを選ぶと、魔貨が武器として使用できるようになります。魔貨はボタンを押しているだけで連射になり、その時に自分が持っている数だけ発射できるし、なんと壁すらも通り抜けてしまうのです。

これだと魔貨がなくなっていき、損をしたように見えますが、さにやあらん! なんと魔貨が0になっても、また武器モードで魔貨を選べば、数が255になって、また使えるようになります。ちなみに、魔貨は8方向に連射でき、上・右・左・左下・右上・左上・右下・下の順に発射するはずです。

新潟県　村山守

スーパーレイドック

■裏技・隠れキャラ3連発の1
ステージ5のスクロールが止まった所で、右上と左上にブルパップを撃ち込む。すると、『ふ』が出現する。これが出ると、この面で中心を回っていた赤い物体が、きれいさっぱり消えてなくなる。

宮崎県　河野幸二

■裏技・隠れキャラ3連発の2
7面の海上で、中心よりやや右寄りの所でブルバップを撃ち込む。すると、白鳥のようなものが出てきて、面の終わりの噴火をなくしてくれるのだ。

8面では、鳥みたいな敵が襲って来る所の右の山。または、すこし先に行った草原で、7面と同じに右に寄ってブルバップを撃つ。すると、ダチョウが出て来る。あとは、それを撃つか取るかすれば、シールドが自然に増える。

愛媛県　山神重昭

■裏技・隠れキャラ3連発の3
10面の最後にICが16個並んでいる所がある。16個のうち、左端のICの真ん中を撃つと、「Z80」と表示されシールドが増える。

滋賀県　深田雅晴

闘氣王

■残酷! 無抵抗な人間を袋叩き!
これは2人以上の仲間がいないと役に立たない。まず、敵を囲んで戦いを始める。そして、1人目、2人目と戦い続け、順番が最後の仲間にきた時に、そいつに「ゲームを止める」を選ばせる。すると、「ゲームを続ける」、「ゲームを止める」のメニューが表示される。そこで、「ゲームを続ける」ほうを選ぶと、ロードする番号を聞いてくるので、ここで9を選ぶ。

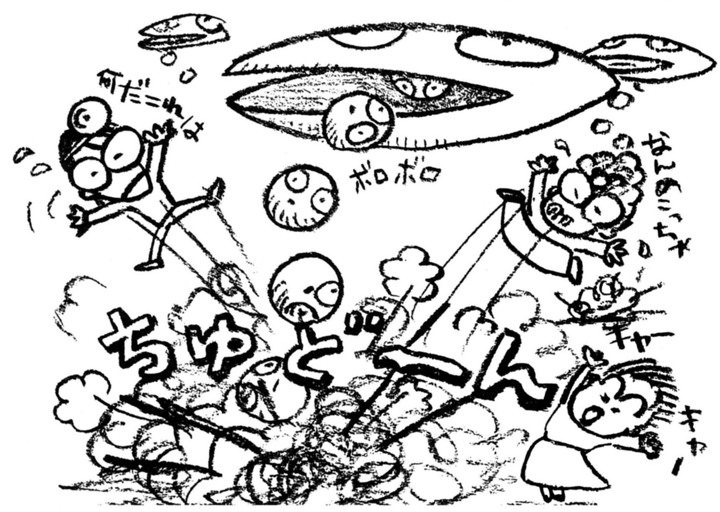
すると、画面はさっきまでプレイしていた状態に戻り、仲間のうちで順番が最初のやつから始まるのだ。これを繰り返しやれば、敵を何回でも攻撃できるし、敵は受けたダメージは回復しないので簡単に倒せる。

滋賀県　奥村俊行

ゼビウス

■嫌いな面は飛ばしてしまえ
X68000用ゼビウスで、タイトルが出ている時に[ESC]を押す。すると右下のエリア数の所が点滅を始めるので、[2]と[8]を押すことで面数を選ぶことができます。これを使えば、コンティニューもできるのだ。

愛知県　岡元晶哉



Q　ラプラスでハマッてます。情けない話ですが、牢の中から出られないんです。そうです、あの城の地下1階の牢です。(北海道　浦野英樹)

A　こいつはカンタン!　牢の中で、鉄格子のほうを向いて〝動かす〟とすると牢番がくるから、そいつをやっつければ、鍵が手に入るのさ!

ウルティマIV

■そんなとこで寝てると中耳炎になるよ
まず、海賊から船をうばいとりましょう。そして船に乗って旅をするうちに、もしも海ヘビやなんかが寄ってきて攻撃して、そのせいで船の耐久度が下げられてしまったときには、海の真ん中だろうとどこだろうとかまわないから、[X]キーを押しましょう。

そして船を降りることができたら、今度は[H]キーを押し、地面の上で穴を掘るときと同じようにキャンプをします。海の上で船を降りられるだけでもフシギなのに、どういうわけか、いつものようなキャンプが海の上でもできてしまうのです。うまく敵に襲われずに、全員が目を覚ましたときには、全員の体力だけでなく、船の耐久力も元どおりになっているのです。

静岡県　U&F SOFT

■「壁に穴あり」――ブリタニアのことわざ
町や村、城の中に入ると、レンガでできた壁に囲まれた建物があるときがあります。この壁はもちろん越えることはできません。しかし、なかには通り抜けられる壁もあるのです。フツーの壁はレンガの模様が詰まっているけれど、通り抜けのできる壁では、不自然な格好をしています。よーく気をつけて見てください。周りと見比べると、1ヵ所レンガのパターンが不完全に抜けているような所があるのです。[P]のコマンドで宝石をのぞいたり、[V]の魔法を使って周囲を見回したりしてみて、レンガの壁に邪魔されて、どうしても入りこめないような所があれば、たいがいこの通り抜けられる壁を使えば入れます。

和歌山県　池田憲司

夢幻戦士ヴァリス

■時期ハズレのボーナスだ
FM77AVで、夢幻戦士ヴァリスの裏技を発見しました。やり方は、
①ディスクをブートします。
②タイトルがバコーンと出たら、リターンキーを押します。
③ディスクドライブがガーガー騒ぐので、おさまるまで待つ。
④するとっ！　なんとボーナスステージからスタートすることができるのです！　ウーン、こりゃお得だね。
※この裏技は、1度でもセーブをするとできません。あしからず。

千葉県　矢野光太郎

■凶器。凶器を隠してるぞ！
夢幻戦士ヴァリス(PC-8801mkIISR)で、スタートした時から強力な装備を手に入れる方法が見つかりました。

タイトル画面が出ているあいだに、カナキーをロックしておきます。そして、[@]、[Q]、[U]、[T]の4つのキーを押しながらスタートすればいいというわけです。

これで最初から最強の武器を持った状態でゲームができます。

富山県　角指真吾

ディーヴァ

■コ・マ・お・く・り
PC-88SR版ディーヴァのプラネット・バトルはむずかしい！　そんな人にはこれ。[STOP]キーを押しっぱなしにすると、コマ送り状態になるのです。アクションゲームの苦手な人でも楽々と攻略できます。

東京都　三國貴史



⬆今月のアイデア賞は岩手県の沼田晴子ちゃん。前にもディーヴァで載ってたよね。なんともたのもしい仲間を引き連れているけれど、これも徳の高さの賜物でしょうか。それともリーダーの美貌に魅せられてついてきたとか……。今度は私も連れてってくださいまし(羊飼いあゆみ・談)。



⬆バビロンのアイテム表を送ってくれたのは、静岡県の高橋正明君だ。おせじにもキレイとは言えないけれど、アイテムの名前を「わすれた」など、アイキョーがあったので、つい採用してしまったのさっ。

■この技を繰り返せば空が飛べる、かな？
X1のドライビング・アーマーは、なぜか足場のない空中からでもジャンプができるのだぁ。不思議でしょう。

重力の大きい(あの赤い四角が7〜9個くらいある)星で惑星戦をします。その時に、ビルの上などの高い所にズイズイ上ぼって、そこから思いきって飛び降りるんです。

そして、地面に落ちてしまう前に、上のキー、つまりキーボードなら[8]キー、またジョイスティックならばレバーを上方向にすると、あら不思議、ドライビング・アーマーが空中歩行するんですよ！

知ってましたか？　知ってたら、それはそれでいいんじゃない？

群馬県　小池純一

ぎゅわんぶらあ自己中心派

■これで勝ったといえるのか!?
まだ勝ち抜き戦で優勝したことのないあなたへの裏技です。やり方は、
①勝ち抜き戦を選んでゲームを始めます。
②自分の順番の時に、[F・5]と[F・9]を同時に押しましょう。するとコンピュータが自動的に牌を捨てたり、リーチ、ポン、チー、ツモなどをしてくれます。
③これを止めたい時は、[F・5]と[F・9]を同時に押せば止まります。
さあ、これで優勝はまちがいありません。この技はフリー対戦モードでも使えます。

どうか、ヤマログ様、載せてくださいな。
(編集部注：ヤマログじゃないんだってば)。

広島県　佐藤光浩

ガイアの紋章

■ヒキョーだが盲点をついた技
キャンペーンモードで勝てなくて、ポイン

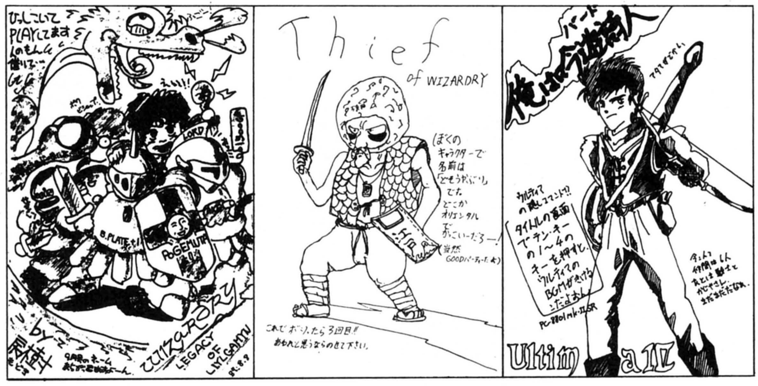
裏情報Q&A

Q　デジタル・デビル・ストーリーなんですけど、ワープゾーンが全然見つからないよぉ！　ねぇ、本当にあるの？(静岡県　石川　徹)

A　本当にあるもん！　床をだね、よ〜くよ〜く見ると、ときどき黒い部分があるの。これがワープゾーンさ。ほんの少しの違いだけどね。

トがたまらない人のために。
①5面まで自力でゲームをすすめる。
②5面で何でもいいからユニットを1つ出す。ファイター1つでもよい。
③魔法はイナズマを選ぶ。
④ゲームを始めたとき、イナズマがかかると、敵のガナーウルフが必ずいくつか倒れる。
⑤敵が死んだところで、他の敵につかまらないうちに退却する。この時、どうしたわけか、まちがいなく逃げられる。
⑥ポイントが魔法で倒したぶんたまるので、②にもどって続ける。
こうやってポイントをかせげば、勝てるようになるでしょう。じつは、僕はまだ解いていません。僕はこんなヒキョーな技を使いたくないんですぅ。

徳島県　邪道正木



☗キャラクターへの思い入れタップリなのが、宮崎県の田野聖貴君(右)。チームプレイの大切さが描かれているのが、神奈川県の藤原新平君(左)。そして、モッコリした股間がセクシーなのが、福井県の紺田昌二君(中央)。それぞれのイラストに、キャラクターへの愛があふれているよーん。

魔城伝説II

■欲ばるのもほどほどに、の裏技
パスワードを入れるときに……
①1番目の文字と5番目、2番目と6番目、3番目と7番目を入れかえてください。矢筒、コイン、KEYの数が、なんとそれぞれ999になります。
②それに味をしめて、4番目の文字と8番目を入れかえると、スタート直後、死にます。いちどやってみると楽しいです。
以上、MSXの話。お・わ・り。

高知県　隅田博重

リバイバー

■ドトウのBGM責めだ
BGMが好きなだけ聞ける！　まず最初にリバイバーを起動させ、「a Arsys」と出てきたら、リターンキーを押して、すぐESCを2回ほど押します。1回でもいいけど、タイミングが難しいのです。するとMusic Play画面になり、テンキーでナンバーを選び、リターンキーを押せばOK!　FM音源対応の、21曲すべてのBGMを、心ゆくまで聞くことができます。

三重県　土屋仁史

■ボロ儲けしては女をひやかす
①アイドラで稼ぐ方法　朝になったら、サザンワルドの薬屋へ行きます。そこで、傷薬を100ジーンで買ってください。そしてそれを売るのです。つまり、100ジーンで5個傷薬が買えるが、売るときは1個50ジーンで引き取ってくれるのだ。何回か繰り返していれば、けっこうお金がたまるよ。
②意味はないけどおもしろいこと　女の人に会ったら〈話す〉とすると、キーボードから「年齢」「身長」「体重」「バスト」「ウエスト」「ヒップ」のことを聞くことができるんだよ。
例：「すりーさいずはいくつですか？」
　ラディー「B:85　W:62　H:89です」
　と、まぁこんな会話ができるんですよ。別にゲームには関係ないけどね。

愛知県　プロフェッサーキム

三國志

■念力のないアナタにも立派な武将を
98版の三國志でも、能力設定の数字を止める方法を見つけました。
STOP＋INS＋DEL
を同時に押すと止めることができます。

愛媛県　矢野和浩

■突撃シ読書シ、武将ハ楽ナラズ
突撃して成功すりゃー、武力が増えるのを知ってるかい。でも、失敗したら減りますよ。また、書物を施せば知力が上がる人がいます。ぼくは趙雲子竜を武力100、知力99にしたよん。

大阪府　劉

メタルギア

■ズバリ！　完全攻略法!?
TANKは地雷11発！　HIND-Dはグレネード20発！　BULLTANKはグレネード8発！　ロケットランチャーは星4つで、ある場所で通信すると手に入る。

栃木県　色即是空

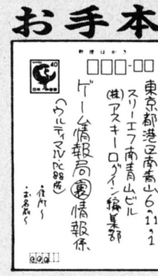


情報大募集！
1988年1月号のお題はめぞん&うる星だ！



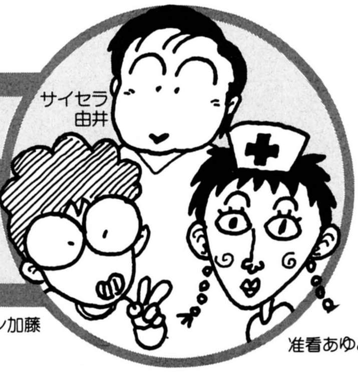
▶いやぁ、今月はまいった。予想に反してラプラスの魔の情報が少ないんだもん。質より量、というわけじゃないけど、量がないと、情報選択の基準が下がりやすいんだ。とはいえ、どうにか"お題"としてタイトルページに君臨するレベルは保てたでしょう？▶逆にすんごく多かったのがウルティマIVの情報。まったく、私ことDr.アライは、売れ筋を読みまちがえました。ウルティマ情報を送ってくれたみんな、待っているみんな、ごめんなさい。今回掲載できなかったウルティマIV情報は、お題だけでなく㊙でもやりたいと思うので、許してねん。▶ということで、今月は趣を変えて、はがきの書き方講座。封書でも同じだけど、右のお手本のように、宛て名のほかに、「ゲーム名」と「機種名」をハッキリ書いてほしい。ゼータクなお願いのようだけど、ひとつヨロシク！▶で、1988年1月号のお題。メデタイ1月号はめぞん&うる星に決定。マップ、イラストなんでもオーケーだから、みんながんばってねん！　▶最後に、9、10月号で募集した情報局員は、ただいま作文試験と選考の最中です。発表はもう少しだけ待っててね！

お手本



宛て先　〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ログイン編集部
「ゲームなんでも情報局だよ、どっこいしょ！(ゲーム㊝、または㊝どっこいしょ)」今月のお題、㊙情報局、心とからだの診療室(インターン加藤、サイセラ由井)、その他の各係名を必ず書いてね！

病めるパソコンゲーマーのための
からだと心の診療室



今月は加藤クンが就職活動、あゆみちゃんが帰省で、診療活動のほとんどは私、由井朝子が行ないました。はがき選びから資料集めまでやったと思ったら、ひょっこり加藤クンが戻ってきて、おいしい質問だけ持ってっちゃうんだから！

アニマルランド殺人事件



ぼくはアニマルランド殺人事件で迷いの森がクリアーできなくて、とっても困っています。水中メガネ、新聞、水筒、水中銃、オノ、虫メガネ、カギなどを持っています。

長崎県　西岡準哉



うーん、西岡君の症状は、もう少し詳しく教えてくれないと治療しにくいのよね。「迷いの森がクリアーできない」じゃイマイチ漠然としていて……。おっと、はがきの隅に「モグラにも聞きました」とあるわね。じゃあそのへんをとっかかりにして、治療してあげましょうね。

まずね、モグラは2匹いるのよ。たぶん1匹しか会っていないんじゃない？　それに、もうひとつ重要なこと。モグラは1度話すだけじゃダメってこと。自分が手に入れたモノによっても教えてくれることが違ってくるから、何度も何度も、しつこくモグラのところに行ってみてね。

あの迷路は、本当に疲れる迷路で、2度も同じ場所にわざわざ行きたくはないだろうけれど、ここは根性しかないわね。



モグラに教えてもらったので、橋の先に行きたいのです。でも行き止まりになってしまって行くことができません。どうかお姉サマ、ヒントをちょうだいませませ。

茨城県　塚田典子



ホラホラ前掲の西岡君、こっちもよく読んでおいてね。典子ちゃんの場合は、アイテムが足りているかどうかを考えてみましょう。典子ちゃんは書いてきてくれていないけれど、橋の先に行かれないのは明らかにアイテムが揃っていないせいだわ。

典子ちゃん、雑誌、マッチ、石油カンは



もう手に入れた？　ホラ、まだでしょう。それじゃ森にタチウチできないわ。アイテムは、迷路の中を根気よく歩きまわれば必ず見つけられるハズ。ただし、雑誌は木の上にひっかかっているので気をつけてね。

さぁて、アイテムが揃ったら邪魔な森をどけちゃいましょう。刑事にあるまじき行為ではあるし、私も少々カゲキだとは思うのだけれど、森に放火するの。そうすると、新しい世界が見えてくるわよ！



イース



ダームの塔の、〝悪魔の曲〟が流れている回廊で、ヒール・ポーションを使っても、うまく通り抜けられません。ここで困ってるんです。苦しいんです。

和歌山県　坂本充崇



〝悪魔の曲〟というと、例の歩いただけて体力を取られてしまうという、恐怖のサウンド。イースをプレイした人なら、よくわかるでしょうな。

で、この質問。どーも、坂本君はカン違いをしているんではないかな？　ここは、別にヒール・ポーションなんか必要ないよ。おそらく、まわりをよく見ないで突っ込んでいるんだろう。ひとつ落ち着いて通路を見てごらん。ほら、ドアが途中にあるのがわかるでしょ。

ここでの目的は、そのドアの中にすべり込むことなんです。これは、うまくやればギリギリで、セーフになるようにできているので、安心してください。成功すると、中に人がいて、その曲を止める方法を教えてくれるので、あとは、それを実行するだけなんだ。ドアの中で体力も回復するので、帰り道の心配もいらないよ。

マンハッタン・レクイエム



はじめまして朝子さん。ボクはマン・レクの中で、どうしてもハーレム地区に行けません。行ける所にはすべて行ったし、会える人にもすべて会ったのに、なぜですか。

岐阜県　北本次郎



北本君、正確にはハーレムに行くことはできるけれど、ハーレムの中に入れない、という症状なんじゃない？

この症状が出る原因は、いたって簡単。北本君がまだハーレムに行く必要がないからよ。じゃあ、そういうことで、チャンチャン。なーんて言ったら怒られそうね。

じゃ、もう少し詳しくハーレムに行く必然性を生みだす方法について教えてあげるわ。結果から教えちゃうと、本当はとってもつまらないのだけれど、ハーレムには麻薬の売人に会いに行くことになります。北本君はこれまで麻薬をにおわすようなアイテムとか情報を得ているかしら。たぶんまだなのでしょう。行ける所は全部行ったと豪語しているけれど、2度行かないと見つからないアイテムもあるのよ。たとえばサラ・O・シールズのアパートなんかも、そういう場所のひとつかな。おっとっと……。



裏情報Q&A

Q　ログイン別冊のウルティマIVの本を買ったんですけど、78ページのヒスロスのダンジョンの地下1階にあると書いてある石が見つかりません。誰かが先に取っちゃったっていうことがあるんですか？（千葉県　遠山富士夫）

A　君のいうとおり、そこには石があったはずの台しかないはずだ。では石はどこかというと、直接教えるわけにはいかないが、東の果ての島にある町、スカラ・ブレイに行くと、石についての情報が得られる、とだけいっておこう。

ロマンシア

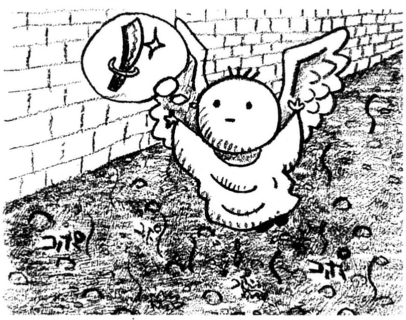
かなり長いことプレイしているんですけど、いまだに、〝ドラゴンスレイヤー〞が見つかりません。今までに、コインが無限に取れる所までは行ったことがあります。

山口県　目つきの悪い新幹線

コインが無限に取れる所、というと、僕の知る限りでは2ヵ所あるんだけど、キミがいっているのが、人が3人並んでいる所の近くなら、かなりイイ線いってるぞ。

ドラゴンスレイヤーは、もう少し先！　ここだ、とはあえていわないけど、羽を使わないと行けない所、つまり溶岩をいくつか越えた所にあるのさ。もう少し、本当にもう少し進んだ所だから、ガンバって！

ただし、羽がないとダメだから、そこのとこだけ注意してね。それと、せっかくドラゴンスレイヤーを取っても、呪いがかかったままでは、効果がないから、どこかで呪いを解いてもらってください。だいたいわかるでしょ？　そう、あの一番高い所にいるあの人なのさ！



ついに、ロマンシアを終了しました！　でも、今でもわからないことがひとつ。地下で、「助けて」、「HELP ME」という岩の正体です。あれはいったいなんだったの？

東京都　山口良文

うん、それ！　僕も半分徹夜して解いたのに、結局そこだけわからずじまいだったんだ。なにか、すっきりしなかったので、Dr. アライさんにも意見を聞いたし、いろんな本を読んで調べもしました。その結果どうやら、以下のような結論に達したのでお話しします。

このロマンシアの冒険は、ファン＝フレディ王子が最初というわけではなく、かなりの数の勇者が挑戦をしていたようで、すぐに失敗した者、かなりいいところまで進んだ者、いろいろだったようです。これらの岩はドラゴンと戦い、敗れた勇者が魔力によって、その魂を封じ込められてしまったものなのだ！　なんて残酷な……。

みんなも、この岩の前を通ることがあったら、そんな勇者たちの話を思い出してね。

魔城伝説II

もう1ヵ月以上もやってるんですけど、どうしても死んじゃうんです。裏技でコンティニューっていうのはないんですか？　もう、ワラにもすがりたい気持ちです。

栃木県　飯野早苗

早苗ちゃん、女だてらに魔城伝説IIとはやるわね。でも、このゲームって、コンティニューしなくたって解けるはずよ。なんたって、このゲームはパスワード制でしょ。ちょっとめんどうだけど、しっかりとパスワードを控えておけば、少しずつではあっても、必ず先へ進めるわ。じゃ、そういうわけで、また明日。

とはいかないわよね。そこで、MSX通信の担当者に聞いてみたの。すると、「これはスーパーウルトラ超サービス情報なんだけどすゎ〜」と言いつつ、教えてくれました。



これこそホンマモンのコンティニューの裏技です。まず生きているうちに、、ポーズ(F・4)して、次にキーボードから、Z、E、U、Sと入力(リターンは押しちゃダメ！)。最後にポーズを解除。これでゲームオーバーになっても、コンティニューできるのよ。

めぞん一刻

やっとやっとやっとのことで郁子ちゃんの部屋までやって来ました。写真は簡単にもらえたのですが、そのあと誰にも会えません。おばさんへの会い方を教えて！

広島県　砂田正明

郁子ちゃんの部屋に到達するまでの長い道のり、朝子はよぉーっく知っていますよ。ご機嫌とり、金策、物乞いの毎日。同じ場所を行ったり来たり、どうもご苦労さまでした。久しぶりの新しい場所といえる郁子ちゃんの部屋なのだから、ゆっくりとケーキでも食べていろいろな人に会っておきましょうね。

郁子ちゃんの部屋で、郁子ちゃんとおしゃべりするだけでなく、もっとエンジョイするには、他の人を登場させることね。写真以外のモノを郁子ちゃんの部屋で取ろうとシャカリキになって、キョロキョロ見たり調べたりしてもダメよ。欲しいモノは持ってきてもらうのだもの。それには郁子ちゃんに積極的にあれこれアイテムを見せてごらんなさい。ほら、ママの登場よ！

メタルギア

メタルギアって、あんまり戦わなさそうなので買ったんですけど、やはり死ぬときは死にます。10月号のMSX通信を見ても死にます。もう少しアドバイス、ください。

東京都　松本啓子

M通を読んでいるのなら、あとはもう裏技しかないわね。これも本邦初公開の裏キーワードを教えちゃいましょ（以下はすべてF・1でポーズをかけた後に入力してね。ただの四角はスペースよ）。①ANTA□WA□ERAI。これで一気に最高階級になるわ。②HIRAKE□GOMA。カードが8枚揃うワザね。③INTRUDER。持てる武器の最大値が999までアップ。④ISOLATION。持てるレーションの最大値が999になるってわけね。⑤DS□4。階級がひとつだけアップ。①の縮小版かしら。

と、このキーワードを入力して再びF・1を押せば、以上のような効力を発揮します。①を使えばかなり楽になるけど、でもやっぱりしっかりと考えて動かなくちゃすぐゲームオーバーになっちゃうわよ！



裏情報Q&A

Q　ちわ〜、イースれ〜す！　じゃなかった、イースの廃坑でマスク・オブ・アイズを使い、デカキャラの部屋に入ったけど、全然倒せません。例のハエが群がるヤツれ〜す。教えてほしいのれぃ〜す。（岩手県　広瀬圭一）

A　「れ〜す」とはふざけたヤツだが、元はログインだから許してやろう。コイツの倒し方は、まず合体する瞬間を狙うこと。あと、他の敵と同様、正面から当たらず、少しズレてブチ当たること。これさえ守れば、すぐ倒せるぞ！

Garbage Collection



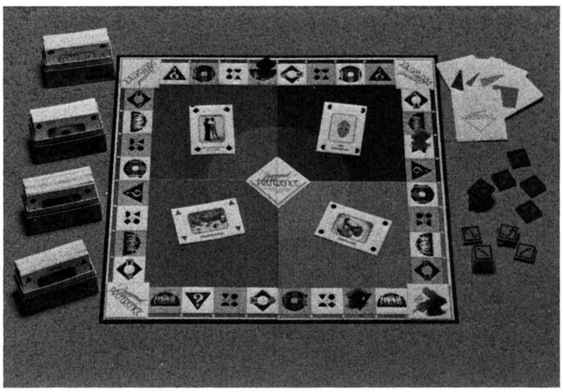
変なゲーム"SIBOOT"先取り情報、怖いアメリカのモデルガンブームなどなど、どーでもいいけど気になる海外情報が、今月もビッチリ！

今度は本物(?) ブロダーバンドのボードゲーム Personal PREFERENCE

ちょっと前の話になるが、1986年7月号に、ブロダーバンド社がボードゲームを作っているという記事を載せたことがあった。

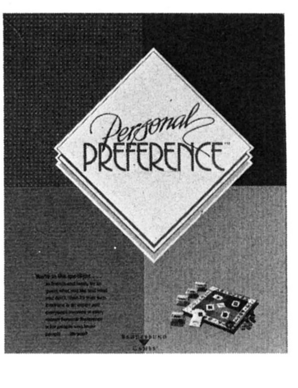
あれは去年の夏。ヤクルトおばさんのようにさりげなく、突然に、ブロダーバンド社のダグ・カールストン社長がログイン編集部を訪れて、ボードゲームを作りましたので見てくださいと、『ロードランナー』のボード版を見せてくれた。去年、日本でも発売されたので知っている人も多いだろう。

ここで紹介する〝Personal PREFERENCE〟は、ブロダーバンドのボードゲームの新ブランド〝ブロダーバンド・ゲームズ〟の第2弾。ダグ氏の弟で、子供の頃から自分でボードゲームを作って遊んでいたというゲーム作りの天才、ドナル・カールストン氏が考案したゲームで、この試作品がブロダーバンド社内で大ヒットしたといういわくつきのもの。キャラクター商品という印象が強くあまりパットしなかったボード版ロードランナーと違って、これは本命中の本命なのだ。



ゲームの内容を説明しよう。これは、プレイヤー同士が、お互いの、いろいろなものに対する好みを当てるゲーム。ひとりのプレイヤーが、飲食、活動、人物、その他の4項目に分けられた種々雑多な物事の写真入りカードを1枚ずつとり、それに自分の好みの順位をつける。他のプレイヤーは、いろいろと話し合いながら、その人が心の中にきめた順位を推理するのだ。実際のゲームは、これにスゴロク的な要素が加わって、大変にエキサイトするようになっている。

ドナル氏の天才的な発想は、いずれコンピュータゲームにも活かされてくるはず。新しいスタイルのコンピュータゲームの出現にも、期待が持てそうですね。



➡イリノイ大学で心理学を教えるドナル・カールストン氏が考えた、楽しい心理ゲームだ。

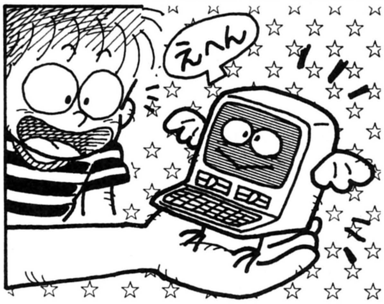
洗脳プログラムを意識警察が取り締まる時

サブリミナルメッセージという言葉をご存知だろうか。映画や音楽などに、認識不可能な速度や音量でメッセージを流すと見る者、聞く者に自覚させずに直接潜在意識下にそれを伝えるというものだ。1957年に、この理論を広告に使う目的である会社が実験を行なっている。ある映画を放映する間、5秒おきに数百分の1秒間、コーラの宣伝を流したところ、コカコーラの売り上げが30パーセント増えたという結果が出たそうな。アメリカでは現在、これは人間を洗脳するもので倫理的によくないとの理由で、広告に使用することが禁止されている。しかし、それ以外のところでは、チョコチョコとこの手が使われていたのだ。

たとえば、職場にて。コンピュータの画面に、チラリチラリと「給料イラナイ」と出力したり、BGMに「休暇はイラナイ」とかそっと流す。やっぱり、これもイケナイことだというので、このほどカリフォルニアの法律に、「職場では、従業員の承諾なしに、サブリミナルメッセージを使っちゃならん」という項目が追加されたのだ。

でも、この法律に反対する人も、いることはいる。それを取り締ろうとすれば、労働局は〝意識警察〟として、ちょっと意味深長な歌詞のある曲をBGMに使うのを禁止するようなことになりかねない。と反論しているのだ。どちらも安心できないな。

膝のりの次は手のりコンピュータOrganiser II



ナゼか今、イギリスでは手のりコンピュータ、いわゆるポケコンが大流行りとか。

イギリスのPsion（サイオン）というメーカーが作った"Organier II"（オーガナイザー）。性能のほどは、メモリが128K RAM、時計、カレンダー、予定表、データベース、プログラム言語などを内蔵していて、アプリケーションソフトには、スプレッドシート、通信、ワープロなどが揃っている。

ディスプレイは、2ライン表示の液晶式で、キーボードは一般の配列とは異なる。

ポケコンといえば、日本の独壇場と思われてきた。というよりも、日本人しか使えなかったんだよね、小さいから。アメリカでも、BASIC搭載のカシオやシャープのポケコンが販売されているが、あまり普及はしていない（一時はアメリカ製のポケコンもあったけど）。IBMコンパチというのならわかるが、この空前のブームはいったい何を意味するのでしょうか。

Magazine Rack

Dr. Bushmanの海外雑誌ひやかし半分拾い読み

●おもちゃの印を付けた本物の鉄砲がコワイ

別にTIME誌をひいきにしてるわけじゃないが、今月もまたTIMEから——。

9月7日付けTIMEの"Bussiness Notes"というページに、いかにもアメリカを象徴するような記事が載っていた。Guns That Say "Don't Shoot"（「撃たないで！」と言う銃）とタイトルが付いたこの記事を読むと、アメリカと日本の「拳銃事情」の違いがわかって興味深い、とゆーか日本人にとってはヒジョーに怖い。

おもちゃの銃は年間2億ドルの売り上げがあり、そのうち75パーセントが軍事関係の武器のおもちゃで占められているという。が、アメリカの場合、おもちゃとはいえ使い方によっては命取りになりかねない。

例えば、警官にヘタにおもちゃのピストルを向けたりすると、本物の銃で撃たれてしまうというのだ。警官の発砲は、自分の身を守るための正当防衛だ。7月号のこの欄にも書いたように、レーザータッグというおもちゃのレーザー銃で遊んでいた子供が、警官に撃ち殺されるという事件もあった。おもちゃのガンを持っていたために、強盗に殺された人もいるらしい。ピストルが発砲されただけで新聞記事になる平和で安全な日本とは、エライ違いだ。

そこで、おもちゃ銃の大手メーカーであるDaisy Manufacturingは、危険防止策を考えた。製品にオレンジ色のマークを入れて、本物と区別しようというのだ。日本で、金属製のモデルガンは銀色に塗らなくちゃいけないのと同じことで、おもちゃのガンが銀行強盗などの悪企みに使用されるのを防ごうというのだろう。

ところが、このアイデアに警察はいい顔をしない。ここが、アメリカと日本のお国事情の違いで、本物のピストルにオレンジ色のマークを付ける人間が出てくることを心配しているのだ。オレンジ色のマークがパトロール中の警官の判断をにぶらせ、もしそれが本物のピストルだった場合、発砲する前に撃たれる危険があるというのだ。

銃の携帯が許されるアメリカと日本では、警察の心配事はまるで正反対なのだ。モデルガンを持って大っピラに遊べる日本に生まれ育って、本当によかったと思いマス。

ブッソーな話はこれで終わりにして、「私たちは常に、読者に最新情報を届ける努力をしています」という、TIME誌のジャーナリズムとしての企業姿勢をひとつご披露しましょう——。

これも9月7日付けの同誌の記事で、毎号、目次ページに掲載されている「発行人からの手紙」というコラムに紹介されていた話だ。

8月下旬にフィリピンで軍事クーデターが起こったのは、まだ記憶に新しい。TIMEはその模様を速報しているが、写真入りというところに同誌の姿勢が現われている。でも、どうやってそんな短時間で写真を送れるのだろう？

ここで使われているのは、まさしく「ハイテックカラー写真伝送魔術」だ。マニラで撮影されたフィルムは、まず4時間かかってソウルに届く。ここでフィルムを現像し、現地スタッフが数点の写真を選択。そのあとが問題だ。写真をコンピュータで何百万という点に変換して、データをテープに録音。そして、人工衛星を経由して、ニューヨークのTIME Impact（Image Processing and Color Transmission）Centerに送る。今度は、膨大な点々を元の写真に戻すのだ。この間、1時間！

ソニーやフジフィルムの電子カメラをもっと大ゲサにしたような装置を、自社開発したのだろう。「世界最高の写真も、カメラの中にあるかぎりノーグッドだ」と、ニューヨークのスタッフは言う。こんな自信に満ちた発言を、私も一度はしてみたい……。



警官「オレンジ色のマークが付いてっから、あの鉄砲、きっとおもちゃだな、ウン」

M.TSUBAKI

夢の超ゲーム〝SIBOOT〟の秘密

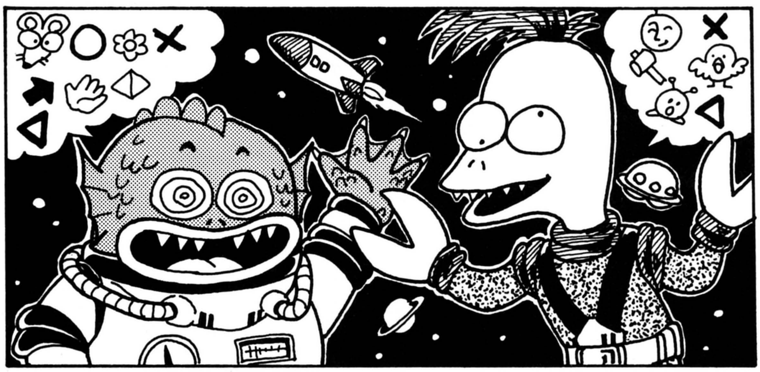
アメリカとソビエトのスーパーパワーの対決をテーマとした政治シミュレーション〝Balance of Power〟の作者、クリス・クロウフォード氏が、また何やら難しそうなゲームを作っているという噂を耳にした。Balance of Powerは、アメリカかソビエトの首脳になって、世界各国の政治、外交、軍事、経済、マスコミなどを監視しながら勢力を強めていくというゲーム。メチャクチャに細かくて、メチャクチャに複雑な、難しいゲームなのだ。これ以来、クロウフォード氏は、とにかく難しいゲームを作るという評判がかたまってしまった。

では、どんなゲームを作っているのか。直接彼に聞く前に、一応筋を通して発売元のマインドスケープに電話してみると、「彼のゲームのことは、さっぱり理解できないから、直接聞いてみてちょーだい」とのこと。こりゃあ、すごそうだ。

簡単な説明を聞こうとクロウフォード氏に電話をしてみたら、彼は「小説の〝デューン〟の粗筋を簡単に説明しろって言われても、そりゃあ無理な話だぜ」と、いきなり先制攻撃。しかしその後、心よく私たちのインタビューに応じてくれたのだ。

新ゲームのタイトルには〝Siboot〟。言語、個性、力の3つの言葉がこのゲームを形容すると彼は言う。自分を含めて7人の人間がいて、彼らと討論し、密談し、話を聞き出し、取り引きをして、自分たちの国のリーダーになるのが目的。ただし、ここで使われる言葉は、完全なエイリアン語。言語学者と共に作り上げた、70〜80語からなるまったくの新言語なのだ。まずは、この言葉をマスターすることからゲームは始まるわけだ。登場人物は、これまでのゲームのキャラクターと異なり、感情を持つ個性たっぷりの人々。クロウフォード氏は、これをアーティフィシャル・パーソナリティー（人工個性）と呼んでいる。

「普通のゲームはトピックからデザインされているのに対して、僕のゲームはセオリーからデザインされている」と、わかったようなわからないようなことを言うクロウフォード氏の新作。とんでもないゲームだ。



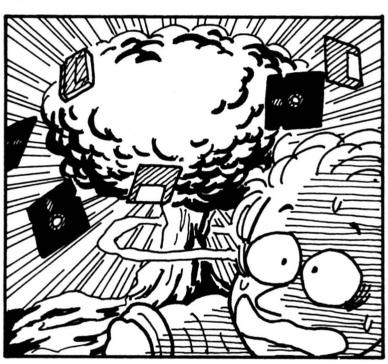
核より怖い
ロジック爆弾に脅えるヨーロッパ

悪質なハッカーがよく使う手に、パブリックドメイン・ソフトに見せかけた、データ破壊プログラム〝トロヤの木馬〟がある。これがもっと大規模になって、大きな会社のデータベースをドカーンと壊してしまうようなプログラムを〝ロジック爆弾〟と呼ぶらしい。

こんな爆弾を仕掛けるのは、ケチな面白半分ハッカーではない。ズバリ、お金が目的の悪者だ。使い方は普通の爆弾とほとんど同じ。爆弾を仕掛けて電話をする。「もしもし、爆弾仕掛けたよ。許してほしかったら金を払いな」

このところ急速に社会がコンピュータ化されたヨーロッパの各企業は、ロジック爆弾を始めとする犯罪行為に対抗するために、コンピュータの防衛費を突出させている。

人類文明の最先端をいくコンピュータ社会は、今や無法時代。野蛮なコンピュータ犯罪者に対して、人々は孤独な戦いを繰り返しているのだ。なんて情けない世の中なんでしょ。



工作機械はダメで、情報はいいのかい?
ソビエト版PC WORLD発刊か

アメリカの有名パソコン誌〝PC WORLD〟は、ソビエトでロシア語版のPC WORLD、〝PC WORLD USSR〟を隔月刊で発行すると発表した。これと同時に、アメリカの有名パソコン誌数誌が、ロシア語版を発行するとのこと。

ご存知のとおり、対共産圏輸出統制委員会というものがあって、やたらに共産圏に物を輸出するのはやめようという取り決めを、西側諸国は交わしている。ハイテク技術は、なかでも最も厳しく管理されていて、勝手に輸出しようものなら、大変なことになる。



そんななかで、ハイテク技術の結集とも言うべきアメリカのパソコン誌がソビエトで発行されるというのだから、オドロキだ。

パソコンの情報なんて、大型コンピュータと違って、教えてあげても大した影響はないという人もいる。実際、ソビエトは西側から正規のルートでパソコンを輸入しているから、その点は大丈夫なのかもしれないが、日本のパソコン誌が、アメリカに先がけてソビエトで発行するということだったら、時が時だけに大騒ぎになっていたかもしれない。ログインなら問題はないだろうが……。

デイブ・フォスターの I don't think so 海外情報確認コラム

料金未納

DAVE FOSTER
I DON'T THINK SO.



デイブ W.フォスター
サンフランシスコ出身。同市立大学コンピュータサイエンス科卒業。現在、有名化粧品メーカーのパソコンコンサルタントとして、世界各地の支店を飛びまわっている。英会話講師として日本に半年ほど住んだことがある。

●沈みゆく巨船を救った小さなネズミ

さて今月も、シカゴに住むコンピュータ関連業界人、デイブ・フォスターに、アメリカの生のコンピュータ事情と、それに対する彼の本根を聞いてみよう。

ガベコレ　やあデイブ、ひさしぶり。

デイブ　やあ。いろいろ忙しくてね。ニューヨークへ行ったり、オーストラリアへ行ったり、大変だったんだよ。オーストラリアの話は今度ゆっくりさせてもらうとして、今月は何からいく?

ガベコレ　ちょっと質問から。ソビエトでPC WORLDが出るって話、知ってる?

デイブ　ああ、知ってるよ。それがどーしたの?

ガベコレ　大丈夫なのかと思ってさ。

デイブ　何でもないよ。あんなもん。だって、ページ数は半分で隔月刊だろ。それに第一、PC WORLDのメインの記事と言ったら、スティーブン・ジョブズはどれだけ金持ちかとか、そんな類のもんだからね。

ガベコレ　そーか。それで安心した。じゃあ、本題に入ろう。今月は何か面白いこと、あったか?

デイブ　NCC(ナショナル・コンピュータ・コンファレンス)がシカゴであってね。僕はNCCのスタッフとして、1年間準備に携わってきたんだ。NCCっていうのは、アメリカ中のコンピュータの専門家を呼んで講演してもらう、年に1度の大会なんだよ。だから、どんな講演を開こうかとか、誰を講師に呼ぶかを決めて、手紙を書いたり電話をしたり、けっこう忙しかった。

ガベコレ　それで、大成功だった?

デイブ　ところがねェ……。ぜんぜん人が集まらなかったんだよ。一時は10万人もの人を集めたNCCも、今年はたったの1万5千人。会場は10人に1人が関係者って感じさ。業界の有名人に会えるチャンスが多かった点で、僕にとってはよかったけどね。

ガベコレ　どんな内容の講演があったの?

デイブ　スーパーコンピュータからパソコンまで様々だよ。でも、パソコン以外はあまり人気がなかったね。もっとパソコンに的をしぼるべきだって言ったんだけど、僕の声は上まで届かなかった。講演が始まっても聞く人がひとりもいない、なんてこともザラにあったよ。昔は、IBMとかAT&Tみたいな大企業の参加があったんで、人もいっぱい集まったけど、今は何もないからね。それに、この手のコンファレンスは、昔はNCCだけだったけど、今では全国でしょっちゅう開かれているからな。もっと悪いことに、僕たちは大きな会場を借りちゃったんだ。あのCESのあったマコーミックセンターとヒルトンホテルのボールルームさ。この前までCESが開かれていた所が、ガラーンと何もなくて、まるで日曜日の明け方の空港なみだったよ。僕たちは、そういう広い所で20〜30人くらいの座談会を開いたんだけど、あまり広すぎるんで、30人分くらいのスペースをカーテンで囲んだんだ。そして入り口からそこまで、カーテンで通路を作ったのさ。長い長い長い通路の果てに、カーテンで囲まれた島がある。僕はね、沈みゆくタイタニック号を思い浮かべたね。だんだんスペースが小さくなって、もうすぐ消えちゃう。

ガベコレ　なんだか、情けないね。

デイブ　そう!　それだよ。僕がずっと探していた言葉は。ナサケナイ!　これを、NCCを表現する公式の言葉にしよう。そーだそーだ。きーめた!　でもね、ひとつだけウケてたものがあったよ。マイクロマウス大会さ。"マイクロママ"っていう名前で親しまれているアメリカのマイクロマウスを支える女性、スーザン・ローゼンバームが来てたからね。もう大会はバッチリだったよ。

ガベコレ　マイクロマウス大会って、小さなロボットを迷路の中を走らせて、ゴールに行きつくまでの時間を競うって、あれだろ?

デイブ　そうそう。出場したのは、MITから2台と、カリフォルニア大学アービン校から1台と、カリフォルニア州立大学LA校から1台の計4台。MITとUCアービンのマウスはオリジナルだったけど、州立大のはナムコのキットに手を加えたものだったよ。優勝はMIT。

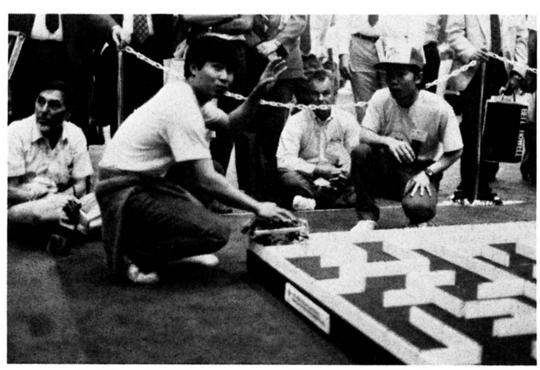
ガベコレ　マイクロママって、どんな人?

デイブ　なんていうか、すごく元気な人で、マイクロマウスにすべてを賭けてるって感じだね。彼女はアメリカ中の大学なんかをまわって、マイクロマウス大会のすばらしさを説いてるんだ。アメリカでマイクロマウスを流行らせた人でもあるんだよ。彼女と会って話してみてわかったんだけど、アメリカは今まで、マイクロマウスを見離してきたんだ。世界の最高レベルにある日本のスーパーマウスには絶対にかなわないってわかっちゃってるから、今さらって感じで若い技術者の卵たちはマイクロマウスに見向きもしない。彼女の当面の目標は、日本に追いつくこと。そして、もっと多くの若者がマイクロマウスを通して新しいアイデアを見つけ出す興奮にひたってほしいと考えているんだよ。

ガベコレ　日本ではもう、マイクロマウスは行きつくところまで行っちゃってるけどね。理想のマウスの形ってのが完成しちゃってるから、もう面白くない。

デイブ　でもまだ、他の方法はあるはずだよ。大切なのは、競技で競い合うことよりも、技術研究のチームワークを養うことなんだからね……。

今月はなんだか、いい話になりましたね。デイブへのおたより待ってます。ではまた。



⬆テレビ局がここだけ取材して帰ったというNCCマイクロマウス大会。

鹿野司のファッショナブル・サイエンス入門

オールザット ウルトラ科学



連載第32回 宇宙時代はロージンがナウイ

文/鹿野 司(サイエンス・ライター)

イヤー、喫茶店で待ち合わせてゲンコー受け取るなんて、どーも出版社してるよーな気分になっちゃうな。鹿野センセエとは初対面だったけど、センセエのお顔はスグにわかっちゃいましたよ。だって米田センセエの絵と同じなんだもん(アタリマエだけど)。というわけで、突然ですが担当が変わりました。今回のテーマはロージンと宇宙空間。来たるべき宇宙時代を担うのは、未来のロージン、つまりキミたちなのだ。

わしももう年だでな、今回はロージンの話でもしてみるかな。ロージンといっても、LOGINの誤読じゃないよ。正真正銘の老人、シルバーな人たちのことだ。ようするに、これからは老人がナウイじぇ、というお話。

もっとも、これからといっても、まあ、この先30年から、50年くらいのことを考えてみようってわけだ。その頃ってのは、まずまちがいなく老人が社会の中心になっているだろう。

厚生省の人口問題研究所のまとめによると、65歳以上の老年人口は、西暦2000年には人口の15.6パーセントになり、2015年には20パーセントを越えて、2043年には20.3パーセントに達する。

つまり、人口の4～5人にひとりが、ロージンになっちゃうわけだ。これはエライことですよ、これは！

人口の20パーセントというと、すべての年齢層のなかで、最も多い年齢層ということになる。もっといえば、その老年層のうちの半数が、75歳以上なんだよね。

ということはだ、その時代の社会というか、身の回りのすべて、生産、分配、消費から、政治、文化の領域まで、かなりの部分が、ロージンを中心に動いていかざるをえなくなる。

21世紀の前半は、名実ともにロージンの時代になるに違いない。

しかも問題なのは、この時代になると、15歳から64歳までの、生産年齢人口が減少すると同時に、高齢化しちゃうんだよね。

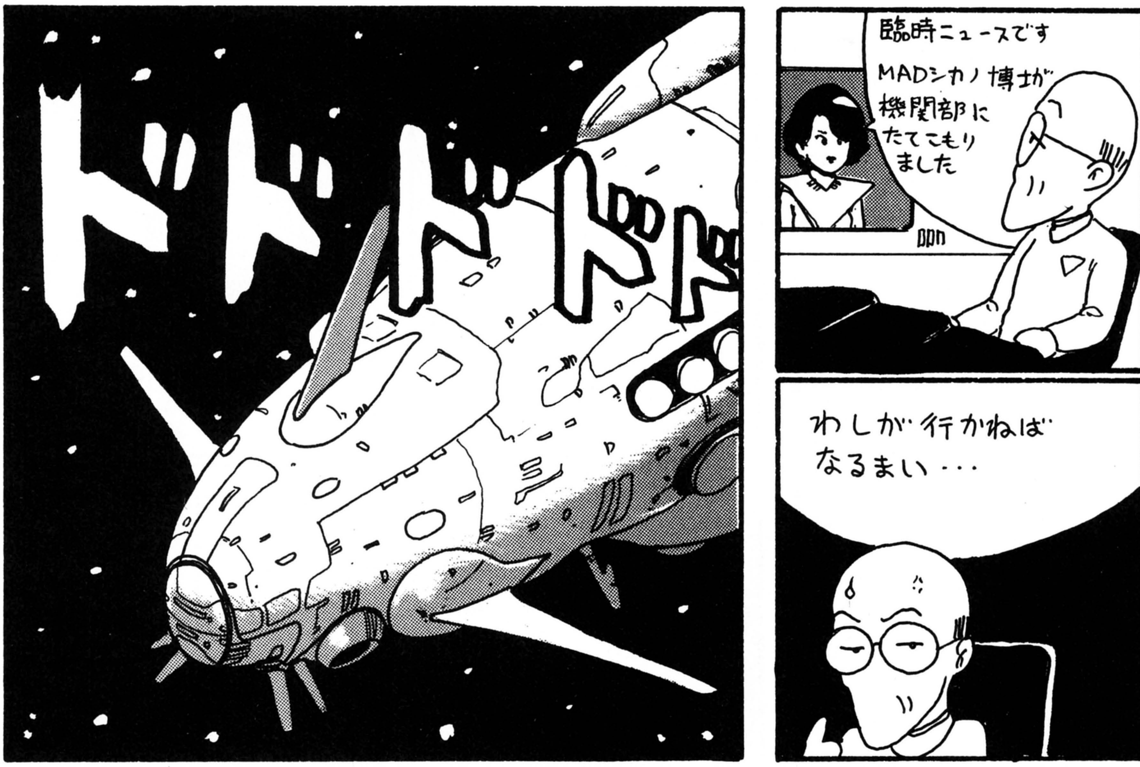
現在の生産年齢人口は、総人口の50パーセントなんだけど、このころには47パーセントにまで減少してしまう。しかも、働き盛りの30代、40代の割合が減って、50代、60代の割合が増えてしまうのだ。

この状況って、暗く考え始めると、際限なく暗くなっちゃう。なにしろ、ロージンの生活を支えるために、青・壮年層の負担がものすごく大きくなってしまうからだ。

今のところ、社会資源の配分のされかたというのは、10人の働き手で、老人1.5人を支えればいいようになっている。ところが、21世紀の頭にはこれが、2.5人になり、40年後には4人を養わなければならない。ようするに収入の3割を、ロージンを養うために支払わなければならないってこと。

こりゃあまあ、だれが考えたってイヤなわけだ。なにしろ、せっかく働いてもらったお金のうち、3分の1くらいがそのためにパッと消えちゃうんだから。

ヘタをすると、年金とか老人医療保



険、福祉のより一層の拡充を求めるロージンたちと、高負担を嫌う青・壮年層の間に、かなり険悪なムードが生まれてくる可能性がある。

なにせ、この時代のロージンは、人口が多いだけに、意見を押し通そうと思えば、いくらでもそれができちゃう。数は力なりってわけで、ガンガン若いやつから搾取することだって、できるのだ。

そうなると、こりゃ若い奴は怒るわな。最悪の場合、ロージン対若者の戦争になっちゃう。または、多数派老人の意見を封じるために、自由政治を捨てて、ファシズムとかが台頭してくるかもしれない。

だけど、実のところ、こんなことはたぶん起きないんじゃないかって気がしている。

世代間のぎくしゃくした感じは、一時的にはあったとしても、たぶん過渡的な現象に終わるんじゃないだろうか。むしろ、そんな対立さえ、あまり目だたないうちに、社会システムが変わってしまう可能性があるんだよね。

というのも、ロージン時代にはロージン自身の認識も、今とは相当に変わっているだろうからだ。そもそも、この話の根拠になっている、65歳以上はロージンだよーん、という定義自体、このころには変わっているかもしれないのだ。

なにしろ、今でさえ、65歳という年齢は、老人のイメージとはズレてきているような気がする。昔は、これくらいの年の人って、誰がみてもじーちゃんばーちゃんという感じだったんだけど、今はそういう人は、だいぶ少なくなっているもんね。

これは栄養事情がいいせいなのかねえ？　よくわからないけど、とにかく50代くらいにしか見えない70代の人とか、けっこう見かけるようになっていることは確かだ。

本人たちの意識も、肉体的な衰えを多少は意識するにしても、まだまだ若いって感じを持っているんじゃないだろうか。

だいたい、年齢意識というのは、逃げ水のように、どんどん先の方にいっちゃうもののような気がする。ぼくの場合も、昔は30歳って、もういいかげん中年で、そーとーのおじさんだなんて思ってたんだけど、今考えると、「30？若いじゃん」てな気持ちになってるもんね（注：ちなみに私、28歳です。誕生日は1月27日で、シュレーディンガーが波動方程式を発表した日とおなじなのであった）。

ということは、65歳を越そうがどうしようが、ある程度元気なら、まだ若いじゃ～ん、と思うんじゃないだろうか。すると、自分はまだ働けるとか、働きたいと思うに違いない。

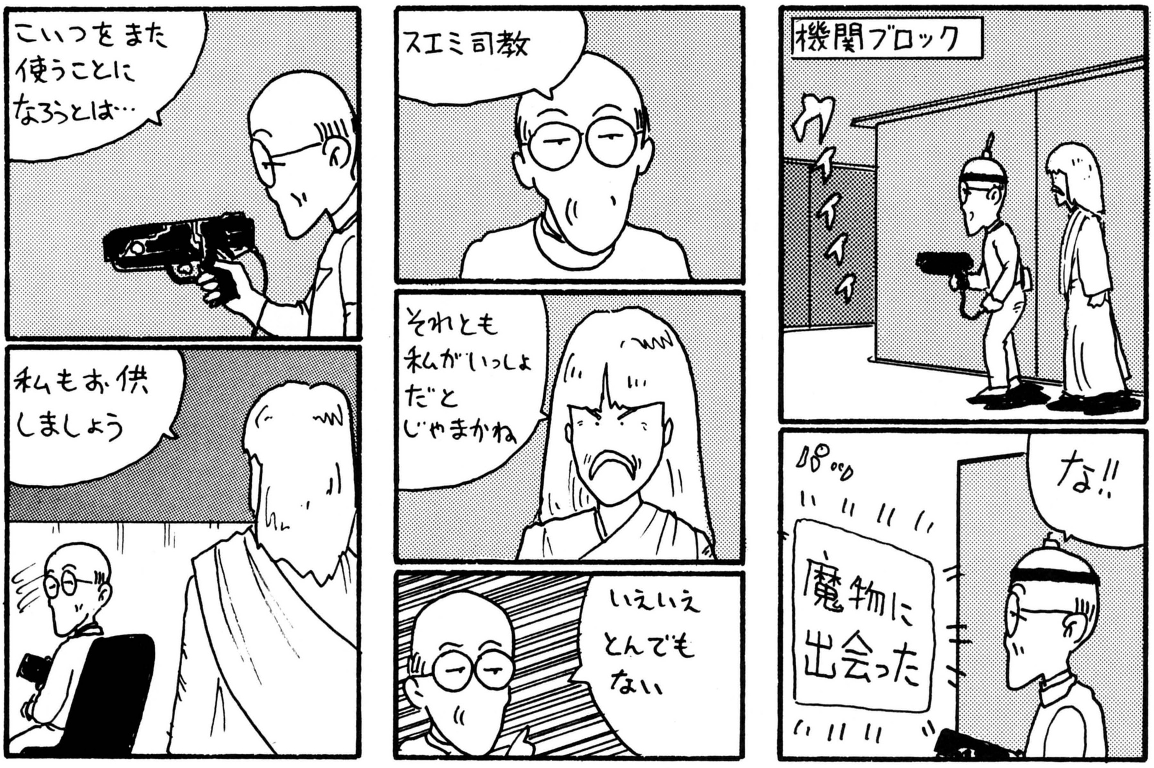
まあ、そうしないと65歳以上でも生きて行けないという状況もあるけど、それと相補的に、ロージン意識が先送りされちゃうんじゃないかと思う。

そうなれば、ロージンの就業は常識化して、青・壮年層に対する依存を、あまり必要としなくなるだろう。

こういう具合に、年齢間の対立がおこらないと、社会全体に、ロージンはわりとカッコいいという風潮が生まれてこないだろう。

たとえば、流行というのは基本的に数の多いものが支配するから、ロージン文化が結構ファッション・リーダーになっちゃったりするかもしれない。

それに、将来は、職業なんかも老人向きで、わりとカッコいいものが増え



てくる。

たとえば、宇宙産業はその筆頭だ。これは、ロージンが大活躍する仕事のうちで、もっとも先進的で、多くの人が憧れるんじゃないだろうか。

これからの時代は、人類は確実に宇宙に進出していく。ハイテク産業に必要であるというだけでなく、資源や人口問題を解決するには、宇宙空間の活用しか手はないもんね。

たとえば、鉱物資源を発掘するために、月面に鉱山ができたり、エネルギーを得るための、巨大な太陽電池衛星が、衛星軌道で建造されるようなる。また、スペース・コロニーの建造も行なわれ始めるだろう。

この、宇宙時代のフロンティアには、実はロージンがうってつけなんだよね。

なぜかというと、まずそこは、未踏の地であるだけに危険は大きいということがある。その点、まあ、あまり子孫を作ることを考える必要のない、ロージンがいいのではないか、と思うわけだ。

もちろん、それだけじゃなくて、宇宙は、ロージンにとって、非常に快適な世界なんだよね。まず重力が、ゼロか非常に少ない状態だから、肉体に負担がかからない。

だから、足が弱って、歩くことさえ難儀に感じていた人でも、自分の若かった時代よりもはるかに楽々と、体を動かすことができるようになるだろう。

もうひとつは、宇宙空間は非常に衛生管理の行き届いた、清潔な場所ということがある。

宇宙空間には、当然だけど、病原菌の類は一切ない。まあ、地上からの検疫がしっかりしていれば、カゼさえ起きることはないだろうね。そのため、抵抗力の衰えたロージンでも、病気にかかることがほとんどなくなってしまうだろう。

まあ、口の悪いヤツは、「宇宙の姥捨て山」なんて呼ぶかもしれない。だけど、大方の意見は、宇宙をロージンたちの、やりがいのある仕事の豊富な、新天地と解釈するんじゃないだろうか。

肉体の衰えを感じさせることなく、病気にもならず、やりがいのある仕事のある環境。それが、宇宙空間というわけだ。

それに、宇宙産業がうまく回転しだすと、人類はこれまでとは比較にならないほど、大金持ちになれるんだよね。なにしろ、宇宙はエネルギーと資源に満ち満ちている。

資源だろうと、エネルギーだろうと、実に簡単に手にはいるのだ。

たとえば資源は、月に鉱山を作って岩を掘りだし、それをマス・ドライバーで放りあげて、どこかの軌道上でうけとめる。

その岩を、適当な大きさのドラムカンみたいなものにいれて、それを回転させながら太陽光をミラーで集めてあててやると、鉱物は自然に精錬されちゃうわけだ。

それに、エネルギーは太陽電池衛星でなんぼでも得られる。

宇宙に足りないのは、人的資源くらいのものなんだよね。

こういう具合に大金持ちになると、ロージンに対する負担というのもさほど気にならなくなるような気がする。たとえば、収入が100倍になったら、そのうち3割とられてもどってことないんじゃないだろうか。月収10万円の人の3万円て、非常にキビシイものがあるけど、月収100万円ならそのうち30万円とられても、70万円残るもんね。



まあ、一番の大金持ちは、その資源を直接利用できる、宇宙に住む人たちになるだろうけどね（そのぶん、空気や食料、水にも結構お金がかかるから、物価は高いかもしれないけど。やっぱ、宇宙で完全に自給自足できなきゃだめだね）。

ところで、ロージンのように、肉体的に力もなく、敏捷性のない人たちが果たして宇宙での作業ができるのか、という疑問があるんじゃないかな。

しかし、この点はまあ問題はない。なにしろ、宇宙での作業のほとんどは、工作機械の補助なしには行なえないから、力なんてもともといらないんだよね。また敏捷性に関しても、宇宙空間での運動速度は、人間が対応できないくらいむちゃくちゃ速いか、さもなければゆっくりで事足りる。だから、そういった点での問題はないわけだ。

多少気になるのは、無重量空間に生理学的に適応できるのかってことくらいかな。宇宙は、重力の負担がかからないから、骨がモロくなるなんてよくいわれるけど、実はあれは間違っている。骨はモロくなるのは確かだけど、じつはもっと別のメカニズムが原因なんだよね。

つまり、無重力だと、血が頭にのぼっちゃうんで、ホルモンの状態がおかしくなって、骨がモロくなっちゃうわけだ。まあ、これは年齢と関係ないし、ソ連の人で10ヵ月くらいだか無重量で過ごした人がいるみたいだから、適応しちゃうんだろうな。

頭に血がのぼっちゃうという点では、動脈硬化の人には不利になるかもしれない。脳卒中とかおきやすくなる可能性がある。このへんは勉強不足で、ちょっと判断できないな。

まあ、しかし大筋では、宇宙空間では人間はかなり快適に生きていけるはずだ。その結果、宇宙に進出したロージンたちの寿命は、地上のそれよりも、大幅に伸びることは間違いない。ひょっとすると、宇宙のロージンは、100歳くらいの長寿者が、珍しくなくなるかもしれない。

だいたい、その頃の医療の水準は、人間ってどうやって死んだらいいのか、よくわからなくなるくらい、レベルが上がっているだろうからね。

たとえば、ガンなんかは今世紀末か、来世紀頭くらいまでに、ほぼ克服されているという考えが多い。

実際、胃ガンでは今世紀末には女性の死亡はゼロになり、男性の死亡は今日の結核による死亡率を下回ると予想されている。

それだけじゃなくて、ガンというものの正体が明らかにされて、ガンにならない体質作りや、ガンを予防する技術なんかも確立しているだろう。

まあ、そのころの死因も、第1位は、心臓障害、第2位が脳卒中で、今とあんまり変わらないだろうけど、その数は着実に減っていくはずだ。そういう症状のでそうな人に対する、監視システムが充実するだろうし、治療の技術も格段に進歩するだろうからね。

それから、最近になって、動脈硬化が発ガン遺伝子によっておきていることなどがわかってきているから、動脈硬化そのものを解決する方法も、考え出されるかもしれない。するってえと、宇宙ロージン族は、平均寿命が100歳くらいを軽く越えてしまうだろう。

いや、しかし、こんな時代ってほんとにくるのかね……たぶん、そうだろう。未来は、ぼくたち老人のもの、なのだ。

MSX 11月号 MAGAZINE
定価480円
好評発売中！

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る！

今月のMSXマガジン情報 第三十回

特集 アドベンチャーゲームブック製作講座

●最近話題のアドベンチャーゲーム。でも、市販のソフトで遊んでいるだけじゃ能がない。そこで、自分だけのオリジナル・アドベンチャーを製作して、仲間うちで楽しんでしまおう。ノートの片隅で作るカード型アドベンチャーから、ＭＳＸを使った簡単なテキスト型アドベンチャーまで、実例を盛り込みながらしっかりと解説するヨ。



SOFT TOPICS

●TOP20──「信長の野望・全国版」が1位に●レビュー（Part.1）──ジャガー5、ダイナマイトボール、ディープフォレスト、バットマン（Part.2）HALNOTE──待ちに待った「HALNOTE」が発売されるぞ●特別企画・これがグラディウス2だ！　第2弾●MISIO!　のもう止まらない好奇心──ゲームエッセイ第2回目は、「ドラファミ」をとりあげる●ゲームすとり～と──コナミの新作「Ｆ１スピリット」のレポートもあるよ●クローズアップ──新作ソフト目白押しのタイトーをレポート。

MSX HARD

●ソニーＨＢ-Ｆ１ＸＤ/ＨＢ-Ｆ１II──年末に向け早くも登場した、低価格帯のＭＳＸ２。待望のディスク内蔵型も発売されるヨ。

おじゃましま～す

●パソコン通信の達人！　漫画家すがやみつるさんの事務所へ。現在の活躍の陰にＭＳＸあり。その多様な活用方法をご紹介します。

AVパラダイス

●パーティ大好き！──室内での照明テクニックはこれだ──秋から冬に向け、ホームパーティも増えるハズ。その撮影テクを紹介。

ウーくんのソフト屋さん

●キミは地理に強いかな？　今月は全47都道府県の名前を覚える、日本地図マスタープログラム。日本地図を頭にインプットしようね。

プログラムエリア

●〔投稿〕WORLD（32K以上・要ベーしっ君）小林勝也さん──本格的な画面切り替え型アクション・ロールプレイングゲーム。ＢＧＭも、ちゃんと場面ごとに変わりますヨ。

特別付録 別冊プログラムエリア ショートゲームライブラリ

●出血大サービスで説明文つき。ゲーム６本を進呈しよう。

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせは、
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部LOG係 Tel(03)486-1977 **株式会社アスキー**

青山 東京

ULTRA MYSTERY PAGES/YAMALOG

ヤマログ

強力特集

UFOだよ〜ん
はにわ星人は実在した!!



なーにがはにわ星人だ。ふざけるのも、いいかげんにしろ！　てんで、いーかげんにふざけて、てきとーに真面目な読者のコーナー、ヤマログです。おたよりあり、パズルあり、占いあり、プレゼントありの15ページです！

今日は、ぼくの見た不思議な物の事を書きます。あれは、6月5日の夜9時ちょうどぐらいだったと思います。ぼくが犬の散歩に出かけ、その途中ふと空をなにげなく見上げると、なんとその空には、20個ほどの星がかたまって、ブーメランのような形をつくり、わりと速いスピードで北から南の方へと飛んでいたのです。その物が雲で見えなくなるまでの時間は約5秒間です。ぼくがその夜、9時から〝バタリアン〟を見て、ますます怖くなり、その夜眠れなかったのは、いうまでもありません。ぜひ、福田先生に聞いてみてください。　（兵庫県　北村泰之）

いまに、履歴書にUFOを見たことがあるかどうかを記入する習慣ができるだろう。見たことのある人のほうが、ない人よりも将来ユーフォー（有望）だからである。だから、ヤマログはUFOにこだわるのだ。今月は、全国のヤマロガーズから送られてきたUFO目撃報告のなかから、ヤマログでおなじみ、日本占術協会常任理事の福田有宵先生の易による鑑定で、本物らしいと思われた数点を紹介する。

まず最初の報告は、北村くんのブーメラン型UFOだ。では、福田先生の鑑定の結果をお話ししよう。この日は、空は晴れていた。UFOは3基がひとかたまりになって、低空を西へ飛行していった。飛行の目的は、どこかの集合場所に向かうためとか。北村くんが住んでいるあたりは、UFOの定期飛行コースかもしれないのだ。おめでとう。

ところで、今までに寄せられたUFO情報は、そのほとんどが何かの見間違いであると、先生は鑑定している。飛行機、思い込み、夜の照明などが見間違いベスト3だが、なかには、おばけ（霊光）もある。また、神奈川県の鈴木章芳くんと兵庫県の池田昌志くんは、目が疲れていて、飛蚊症の疑いがあるから注意するようにとのことだ。今月は、こーんなUFO特集なのよ。

謎のおたよりコーナーNOC

目下『イース』に夢中のわが家。食の細い6歳の息子に、「納豆とごはんは第1部のモンスターで、トーフのみそ汁とキューリが第2部のモンスターよ」と言ってみた。息子は、はりきって食べたが、第2部の途中でゲームオーバー。ふらふら席を立って遊びはじめた。

「第2部が残ってるじゃないの」と言うと、「だいじょうぶ。セーブしてあるの」だって。負けた。

（埼玉県　山崎路子）

面白いゲームを、次から次へと作り出すソフトハウスの苦労は知っていましたが、毎日オイシイこんだてを考えて作らなければならない主婦のみなさんも、同じ苦労をしていたんですね。

いいソフトがパソコンを育てるように、手作りのおかずと思いやりのある機転で、息子さんを立派なログイン読者に育てあげてください。

「はやくロードしないとフォーマットしちゃうぞ」と叫びたいパパ編集者

小学生のころ、ともだちの松本くんのうちに遊びに行ったんですが、松本くんの部屋のドアにオレンジ色のフェラーリのポスターがはってあったんで、松本くんに「昨日の夜、このスーパーカーでいっしょにドライブする夢みたよーん」と言うとっとちゃん、「え、俺も」と言うので、すごくこわかったという思い出がありますが、僕ってどういう人間なんでしょう？

（栃木県　安納順一）

ぼくは子供のころ、友達が「昨日の夢にお前がでてきてさ……」と話をはじめると必ず、「オレもまったく同じ夢みたよ。なんだかこわいね」と真剣な顔でいうことにしてましたよ。そのほうが生活がスリリングになるということを、子供ながらに知っていたんですね。いやあ、感心感心。

嘘ツキの伊藤ガビン

最近、〝ホタテ貝〟の黒いところがありません。なぜですか。僕はホタテ貝の黒いところが……。

（千葉県　佐渡純一）

お答えしましょう。黒いところをイヤがる人が多いので、黒いところをつけないのです。しかし、青森とか、ホタテがメチャウマイ場所では、きちんとついて売ってます。思うにこれは、ホタテの本当のおいしさを知らない、エセグルメが世の中には多いことから生まれた悲劇でしょう。サザエのツボ焼きにも同じことが言えます。先の黒いところを食べない人が多いから、最近は身を切ったうえに、黒いところを捨てて出す食べ物屋さんがあります。なんということでしょう。某マンガでもっとこの点を強調してもらいたい、とかように考える次第です。

ホタテとサザエにウルサイ主婦編集者

読書感想文が書けないんですけれども、ログイン編集者さんみたいにスラスラ書けるようになるには、どのようなものを食べればよいのでしょうか？

（埼玉県　甲野正臣）

食べ物は関係ないと思いますよ。私の場合、関係あるのはお風呂です。だいたいお風呂から出たあと、15分から45分くらいまでの間が一番原稿が書けます。しめきり前なんかは1日5回くらいはいりますね。お風呂では顔やからだをゴシゴシ洗うのはもちろん、息を止められるだけ止めてみるとか、じ

地球へ資源調査にやって来た!? 円筒形UFOを新井くんが目撃！

のわわわー!!　UFO見ちまったい!!　それは6月8日(月)のことだった。学校で昼休みがおわり、教室で「あー今日はログイン発売日だな」なんて思っていると、だれかが突然、「あっ、UFOだー！」とさけんだので、窓の外を見ると、なななななななんと、細長い黒い円柱状のようなものが、くるくる回転しながら、ゆっくりと北西から南東へと動いていたのだ。僕だけでなく、友だちも10人ぐらい見た。ビニール袋にしては形がまとまっていたし、飛行機にしては形がおかしい。なにか金属性のものでできているらしく、太陽の光が反射していた。とにかく、あれはいったいなんだったのだろう。どうか福田先生、占ってもらってください。　（東京都　新井岳朋）

なんでもかんでも、福田先生になってきてしまった。あんまり先生にばかり頼っていてもいけないと思いつつ、やっぱりスーパーな福田先生に、ついついお話を聞いてしまうのだ。

で、この新井くんの報告なんだけど、福田先生の鑑定によると、これはUFOであるとのこと。南に向かって飛んでいき、光の中に飛び込むようにして　消えた、と先生は見ている。くるくる回転していたと新井くんは書いているが、その点については先生は疑問を抱いている。飛行中に回転するかどうかは、このとき確認できる状態ではなかったはずというのだが、どうでしたか？

飛行の目的は、調査。主に、資料の収集、エネルギー源の調査とのこと。また、さらに、驚くべきことは、新井くんは気付いていないが、もう一基、同じ形のUFOがこのとき同時に飛行していたと先生は見ているのだ。

新井くん、こんどこのUFOに出合ったら、ログインを手渡してくれ。ヤマログのことも、よろしく伝えといてほしい。じゃ、たのんだよ。



ーっとしてて突然立ちあがってみたりして、からだの中を血がぐるぐる回るように工夫するといいですね。あと、浴剤ですが、冬はバブの森林浴、夏はクールバスクリン、春と秋はカネボウの箱根の名湯をおすすめしておきましょう。**お風呂でハイになる伊藤ガビン**

マンハッタン・レクイエムを買う予定です。ログイン誌上のポゲムタチャートも好成績。なかなか期待できそうです。

会津の東山温泉に行ってきました。秋には佐渡に行くつもりです。

（新潟県　岩沢薫夫）

しみじみとしたおたよりを、ありがとう。しみじみしました。ところで、すっかり日が短くなりましたね。佐渡へは、楽しい旅行になるといいですね。

秋の夜は女房と酒でも酌み交わしたいと平凡な夢を抱く温泉編集者

〝まんが道〟全4巻、買いました！

（広島県　中村広和）

藤子不二雄先生の『まんが道』は、ぼくも読みました。そーいえばNHKでもドラマ化してましたね。

ログイン編集部にも、『まんが道』に感動してやってきたプログラマーがいます。まんがが まだ世間に認められていない時代に、寝食を忘れてまんがに情熱をかけた藤子不二雄先生のよーに、ゲームプログラムに自分をかけ、ログインがパソコンゲーム界のトキワ荘になると信じているのです。

先月のプログラムオリンピックを読んでもらえばわかってもらえるよーに、今、まさにトキワ荘たらんとするソフトハウスがいっぱいあって、そこでは毎日、ゲームソフトに情熱をかけるプログラマーの人々が新しいゲームを作っているわけです。

『まんが道』を読むと、読者からの、温かいはげましの手紙が一番うれしかったとあります。ログインの読者なら、ソフトハウスに移植をせっついたりせずに、「がんばってください」といったほーが、いいことはわかるはず。これからのパソコン界をもり立てるのは、あなたたちだと思うのです。

ログインが週刊少年ジャンプ並に売れてくれるといいなーと思う編集者

『F15 STRIKE EAGLE』の紹介の下にF-18の写真をのせてしまうログインを、僕は好きだよーん。　（三重県　田中真一）

ありがとー。うれしー。キミのよーな、理解ある、頭のいい、男前で、センスがいい、さわやかな笑顔の、品のいい、博識な、気っぷのいい、親切な、後くされのない、金ばらいのいい、読者こそ、ログイン読者の鑑なのだ。

しょっちゅう写真を間違うマタロー

星座再構築大作戦

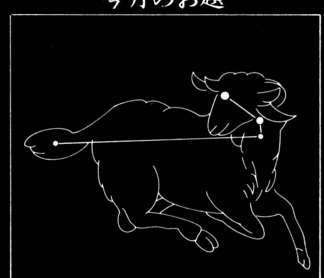


⬅正式名称ボーイスカウトのおにいさんがカブスカウトの少年たちを導いてる座（宮本卓也くん作）。

優勝〔スカウト座〕

星座を辞典で調べると「足をくずさず姿勢正しくすわること」と書いてある。うーん、ちがう。その隣だった。「天球上の恒星を、目に見える配置の形に基づいて、幾つかのグループに分け、名づけたもの」だという。なに、目に見える配置とな。見えん見えん見えーん。今の星座はちっとも形と名前が一致しとらんじゃないか。というわけで、正しく美しい星座を、私たちの、この私達の手でつくろうじゃありませんか。ね、みんな、がんばろうよ。

今月のお題



おひつじ座



山前五十紀くん作「牛乳のフタを開けようとして失敗したやつ座」だ。リアルなタッチね。



アホン・ダラー作「ツイスト座」だ。ナチグロー、ヘイヘーイってふつーわかんないよ。



内海剛士くん作の「新入部員が必ず100回くらいやらされる死ぬほどつらいスクワット座」



ブナンなところで大西圭介くん作の「編集長座」だ。歌丸的きれだね。ザブトン1枚の世界。



データログ作「中曽根総理が夜中、自宅の屋上にあるはしごに登り日米摩擦に悩む座」だ。



加藤茶あるいは植木等をホーフツとさせる「ステテコはいた酔っぱらい座」は藤井雅隆作。



衝撃的な「ぶりっぢ座」は久保田貴美の作。おいおい、これ骨が折れてんじゃないの、おい。

気がついたら道路の上で寝てたんだ。おかしーなーと思いながら家に帰って鏡を見ると「応募方法は351ページよ」と顔に書いてあっただ。

未確認おたより物体UOO

この前、ログインを読んでいるところを父に見られ、しかもちょうどヤマログのページを見ていたのだ。父はひととーり目をとおすと、「最近バカがはやっておるもんなぁ」といい切って、とりあげをくらった。

自分の息子がバカだったことを、まだ知らなかったらしい。

（愛知県　見田二真左四）

先日、帰省した際に、父親にログインを見せたところ、「こんなにアホなことやって金もろてんのか」といわれました。わたくしの父親は、30年間も息子がバカであることに気が付かなかったよーです。

ちなみに、わたくしの子供には、親を超えるバカになってほしいので、幼少のころから漫才や落語のビデオを見せて英才教育をしてあげよーと考えている今日このごろです。

息子の相方募集中の編集者

このアンケートはがきがヤマログにいくと知らずに、毎回訳わからないことを、うだうだと書いていたことを、深く懺悔（この漢字を書くために英和辞典の付録の和英をひいた。あったけれどひらがなだった。英和の方の本文は漢字かと思って、今度は英語の方でひいてみると「悔悟」などという単語が出ているだけで、懺悔はかけらも見あたらなかった。しょーがなくとなりのとなりの部屋に国語辞典を借りにいった。そして元の部屋に帰ってひいてみたいところ、やけにむずかしい。最初からひらがなかカタカナで書けばよかったと思ったけどもう遅い。もったいないから漢字で書いたけれどばからしかった）しております。

（神奈川県　中田陽子）

名前が金田一だからといって、こういうむずかしい漢字のお便りの返事を押しつけられても困ります。

母が国語教師の金田一健

どーもこのごろはヤマログのレベルが低い。この前などは、ログインを買ってヤマログのページを開いたら瞬間、〝ママといっしょ〟のおたよりコーナーかと思ったくらいなのだ！そこで、わしがいいアイデアを作った。ヤマログに載る内容に評価をつける。そして、それによって図書券の金額をきめる。

例．仰点　→5,000円
　　笑点　→3,000円
　　バグ点→1,500円
　　バッ点→　500円

こうすれば、読者もガンバルし、いずれヤマログも高等ギャグ集団になると思うぜ！　（超知能生命体まろ）

では、この問題について、グラハム・ガビン氏と、私、ピート・大金盥山が対談形式で考えてみたいと思います。

ガビン　ミヤギさん。なんでもマニーマニーで片付けた思うの、よくないよ。

ピート　イエス。そのために、ワラワラは、おパインツ制度を作り、マニーのかわりにXシックスティーエイトサウザンドをプレゼンしようと考えた。ところで、ボク、ミヤギさんじゃないよ。

ガビン　オキナワでは、レベルレベル言っても、もっと広い人に知ってもらいたいのよ。奥さんや女子大生がロギンの読者って知れたのも（つづく）。

はにわ星人現わる！

私は今回、はにわ星人との第三種接近遭遇することに成功した。しかも、それを写真に写すことができたので、見てほしい。

（千葉県　ジェファーソン花野）

この一通の手紙と写真が編集部にまい込んできたのは、夏も盛りのある暑い午後だった。

「ナニ、宇宙人の写真!?　よし、さっそく福田先生に鑑定していただこう。レッツラゴー！」

ヤマログ取材班は、地下鉄千代田線に飛び乗り、一路、新松戸へと向かったのだった。以下は、UFOが大好きな日本占術協会常任理事の福田有宵先生とヤマログ取材班との会話である。

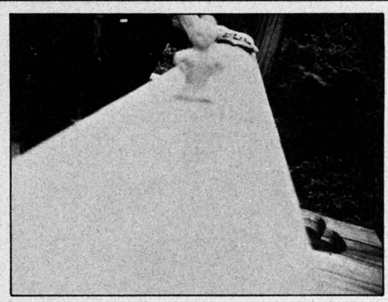
ヤマ　先生、これは本当に宇宙人なのでしょうか？



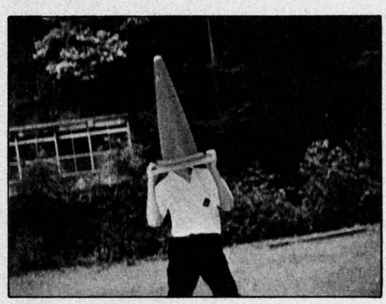
①私がいつものように寝ていると……。



②なんと、宇宙船らしきものが降りてきた。



③なにか人のようなものが出てきたよん。



④ほえ～、変身して巨大化した！

全日本ハンパソフトコンテスト

あーんまりヒットしなかったけど、心に残る懐かしのソフトってものがある。また、本当はけっこう熱中するゲームなのに、あまり注目されずに消えていったものなんかも少なくないはず。そんな、古き良き（新しくてもいいんだけど）ゲームを再発見しようという趣旨のもとに、このコーナーは始まったのだ。そしたらなんと、意外なことに(?)、大変な反響をいただいちゃったのであります。『ウルティマIV』もいいけど、『カッちゃんのお百度参り』も私たちのハートを熱くしてくれる。こう感じている人は、けっこう多いのだとわかって、うれちい限りだ。一応「コンテスト」という形をとってみたのですが、次から次へと聞いたこともないようなハンパソフト名が送られてくるので、集計も人気順位付けもできやしない。しかたがないので、しばらくはみんなのはがきを紹介しようと思う。今月は。「マイナーソフトなら私におまかせください」とはりきる北九州市の亀井幸治くんのTOP 5。

1位　**IXION**（TRY BASE）
ギャラクシアンもどきだが、おもしろい。

2位　**ありがとう金曜日**（木屋通商）
人生ゲーム的なシミュレーション。

3位　**ゴーゴートレイン**（日本コロムビア）
今はなき国鉄の青年鉄道マンを操るアクションパズル

4位　**神風**（不明）
パッケージが、中曽根首相がゼロ戦に乗っているという、あぶないソフト。

5位　**銀河戦士ダイモス**（WING）
幻のソフトで、どこに行っても売ってなかった。噂では、地方にしかないという。

ありがとう、亀井くん。4位と5位のソフトは、なんだか気になるね。ハンパソフト愛好家のみなさん、もしご存じなら、ご一報ください。

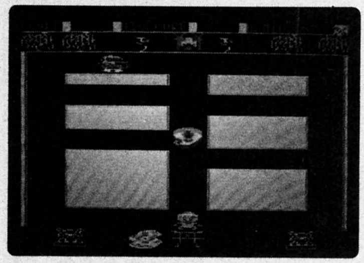
もうひとつ、紹介しておこう。これは珍しい、女の子のハンパソフター、東京都の野々村真秀(まほ)ちゃんだ。

「全日本ハンパソフトコンテスト」だって？　そーゆーのはP6(PC−6001)のユーザーにまかせろってんだ！　わたくしの推センそふとは、『**ハングマン**』である。いや、これは意外とメジャーかもしれない。だってメーカーが……えーと、あててみてください。今ファミコンのほうでガンバってるよーな気もするが。（まだあるけど――）企画だおれにならないように！

ありがとー、真秀ちゃん。

ハンパソフトの傾向として、やっぱり古いものが多く、特にPC−6001用のゲームが目立っている。思えば、安くてシンプルで、いいマシンだったよね。

いずれ、ハンパソフトレビューなんかもやりますん



⬆ヤマログがお勧めするのは、なんといってもコレ。「カッちゃんのお百度参り」である。



⬆P6mk IIでは、しゃべるのだ！



⑤そして……宇宙へ帰る宇宙人。また会おう。



⬆な〜んだ、ウソか。と思ったら、本当にはにわ星人が写っていたー！

福田　じゃ、ちょっと占ってみましょうか(と言って、先生は易をたてる)。性格は明かるい子ですね。でもさみしがり屋です。誰かそばにいないと耐えられないタイプですね。それでいて、家では負けず嫌いで、親に対しても口答えをします。干渉されるのが面白くないんです。「勉強しなさい！」なんて言われると、ヘソをまげてしまいます。逆に、ほめられると大変に気分がよくなる。お金は貯まらないほうです。美的センスは、なかなかいいですね。もうすこし根気をつければ、将来成功しますよ。

ヤマ　というのは、花野くんのことですね。はにわ星人の性格じゃないでしょ？　まったく、ふざけたヤツですね、コイツは。

福田　ちょっといいですか？（と言って、先生はじっと見つめていた最後の写真にペンで印をつけた）ほら、はにわ星人が写ってますよ。

ヤマ　へ？　何です？

福田　はにわ星人ですよ。目があって、首がヒョイと長い……。

ヤマ　ホントだ。で、でも先生、本当は、何なんですか？

福田　はにわ星人ですね。

ヤマ　心霊写真ってやつですか？

福田　そんな大したもんじゃ、ありませんよ。撮影者の心が写ったんでしょう。はにわが好きなんじゃないですか、きっと。

おいおい、花野くん。こりゃ大変な写真だよ。はにわ星人が本当に写っちゃったんだからね。この写真を神棚に上げて、毎日拝めば、いいことあるかもしれないよ。

この前、うちのそばの351ページに、“応募方法”って書いてある、小さな記事を目撃したんですが、福田先生、占ってみてください。

未知の文明に逆質問電話
略してMBGD、となりますか？





（愛知県　早瀬孝子）

先月号にひきつづき、今月もマンガを送ってくれた早瀬孝子ちゃん。そうかマシン語の入力法がわからないのか。じゃあ、逆質問電話で教えてやるぜ！

チリリリリリリ、ガチャ。

「はい、早瀬ですけど」

ヤマログ逆質問電話なのだ。

「おーっと、でたぁ」

今日はマシン語の入力法を伝授しようと、お電話したのだよ。

「おおっ、それはどうも。でも通販で買っちゃったし、もうべつにいいです」

くそう、そうか。ならばしょうがない、フツーの話をするぞ！　そうだな、んーとね、えーと、ヤマログはぁ、どうだい？　楽しんでるかい？

「うーん、ヤマログはですねえ、私の感性にピッタリあうみたいですよ」

そう？　そりゃほとんどバカだっていってるのと同じですよ。じゃあ、福田先生のコーナーなんかはどうかな？

「あ、占いの？　すごいですねえ、あの人。アバタールかもしれませんね」

おっ、その発言はウルティマIVをやってるとみた？

「あー、ばれました？　あのね神殿に入れなくて困っているとこなんですよ」

そりゃいけませんね。今、ウルティマに詳しい金盥鉄五郎氏にかわるから、質問してちょーだい。

金盥　おまえはルーンをもっているのか？　あ、おまえなんて気安く呼ばれたくないか。じゃあハニーちゃんと呼ぶことにしよう。

「ルーンは全部持ってるんですけど」

金盥　それはだねえ……。

２人のやりとり中略

「わかりました。ありがとうございます。いやー、開眼しちゃったなー」

ゲームが好きなんだね。

「ええ、早くプレイしたくて、仕事場から急いで帰ってきちゃいますからね」

仕事はなにしてるの？

「文房具についてる絵を描いたりするデザイナーなんですよ」

パソコンは仕事で使いはじめたわけ？

「いえいえ、ただゲームのためだけ」

うら若きオトメなのにね。

「おっとー！」

でも明かるくっていーなー。こういう人ばっかりだと、パソコン業界の未来も明かるいんだけどねえ。では今日はこのへんで。　**お電話担当のガビン**

さあ君も、ミーハーにUFOウオッチング！

私は9年前に東の空を飛んでいる銀色の物体を見ました。形は●で、時刻は午後2時ごろでした。その物体は真横にすうっと飛び、雲の中に入ってしまい、見失いました。はたして、UFOだったのでしょうか？（横浜市　土屋幸夫）

そうか。では、UFOに名前がよく似ている福田有宵先生に占っていただこう。

昔のことなのでハッキリはわかりませんが、南の方へ低空で飛行していましたね。状況から見ても、これはUFOです。

ということで、どうやら本物のようだ。しかし、これ以上詳しいことは、残念ながらわからない。先生によると、空を見ていると、UFOばかりでなく、不思議なものがいろいろ飛んでいるのがわかるそうだ。特に夜は、昼間の〝陽〟の力におさえられていた霊体が、ピヨピヨと活動を始めるのが見えるとのこと。霊が最も活発になるのは、丑満(うしみつ)時(午前1時〜3時)。光を放って飛ぶものすべてがUFOとは限らないのです。

おゲーム建立して億年

市販のゲームをプレイするだけでは、せっかく買ったパソコンの能力を十分に使い切れない。そこでログイン読者２億人の力を集結し、１本のゲームソフトを作り上げるのだっ!!　とゆーのが趣旨だったと思うぞ。

６月号で決定したゲームタイトル
『ヤマログの復活はうそだった!!
星に消えた勇者インデアン鹿と、
悩める啓蒙馬の大冒険は謎ゲーム。
馬＆鹿物語II』
に基づき、多大のシナリオがよせられた。その中から、適当に選んだものを紹介しよう。面白くないと思うシナリオがあったら、もっと面白いシナリオを書いて送ってくれると、きっといいシナリオができることになる予定だと思う。

まず一発め。これはテーマソングだ。ゲームのスタートに流れるなり、シングル盤で発売したりするとカッコイイので、できたらそーしよう。

『インデアン応援歌』中井光

一、山の上から騎兵隊
谷の方から熊がきた
Oh　インデアン　インデアン
インデアン
二、馬も死んだしタマも無い
だけどオイラは逃げないぞ
Oh　インデアン　インデアン
インデアン
三、雷(イカズチ)落ちて皆死んだ
天はオイラの味方だぞ
Oh　インデアン　インデアン
インデアン
四、勝利の祝いに熊食うぞ
明日のために熊食うぞ
Oh　インデアン　インデアン
インデアン

中井君は作詞家になれるぞ。実はこれ、おゲームに応募されたもんじゃなくて、〝次期主力ライター募集〟に応募された原稿のウラに書いてあるのが、最近になって発掘されたものだ。このよーな作品は自動的にヤマログの各コーナーにまわされるので、心しておくよーに。ちなみに中井君の〝次期〜〟に応募された原稿はボツだそーだ。今後はライターとしてではなく、作詞家の道を歩もう。

続いてドンドン紹介する。中谷和彦君はシミュレーションのシナリオで、
「サラリーマンの日常生活で、いかにストレスをためずに、友人、家族、会社でうまくやっていくかをゲーム化する」

プレイしていて面白いとゆーより、身につまされそーで、いい。

コンバトラーＶ君は、
「アイテムにバクダンを加えてほしい。バクダンで壁をこわすという動作がオイシー」

なんか、よーわからんが、まあいいだろう。

同様に増田厚君からは、
「そもそも、ボクがなぜこの企画に参加したかというと、この企画を機会に、ボクは有名になりたい！　というのがボクの野望なのである。アクションゲームのザコでもいいですから、増田厚というキャラをゲームに出してくれるだけでいいのです」

増田厚なるキャラが主人公のシナリオも同封してくれたが、これはあんまり面白くなかった。が、しかし、テレビ番組に出してくれというのはよく聞くが、ゲームのキャラとして出たいというのが流行りそーでいい。

あと、詳しい内容はヌキにして、
「プロ野球ヤマログスタジアム」　今井宏治君
「１時間耐久レース（バイクの）」　加藤和実君
「ナスカの秘宝」　毛利高博君
「ウィーンの音楽会」　菅生和範君
「つっぱり指ずもう」　山田圭君

など、いずれ劣らぬタイトルを無視したシナリオをどーもアリガト。キミたちのシナリオはちゃんと読んだから、安心して次回作に挑戦してほしい。

これからおゲームに参加する読者諸君は、以上のシナリオをよく勉強して、より一層、面白いシナリオを送ってきてくれ。きっと、なんとか１本のシナリオに集められると思う。

〝応募方法は351ページ〟という謎のメモを残して、唯一の証人だったランドルフ元空軍中佐は姿を消した。誰かが我々を見張っている。

おたよると撃つぞ！ あ、ちかよるとだ。略して OTUACD

今のヤマログのお陰なのよ。私の言ってること、わかりますか？　ミヤギさん。(340ページの謎の日系人対談のつづきです)

ピート　そーよ。そーだよな。今のヤマログのフィーリングが、昔みたいの、ラジコルさから大人に成長したことによって、多くの人々に愛されるスペースとなったんだと思うね。

ガビン　そーよ。ワタシのパイナップル園で働いている若者、みな言うよ。「ボス、タイム・イズ・マニーね」

ピート　ようするに、ギャグやジョークだけが、ヤマログじゃないことがパイントなんだよ。カインド・オブ・キックバック。テケニ・イージーね。

ガビン　イヤー、ザッツライ。

ピート　イヤー、ザッツイット。

ガビン　オーケー、ピート、今日は楽しかったのよ。また、シーユーね。

ピート　バイ、ガビン。テイケアーな。BGM。ライ・クーダーのけだるいボルトネックの音。キョイ〰〰ン、キロキロキュ〰〰ン、ツイ〰〰タタラ、ツイ〰〰……（フェイド・アウトゥ）

あのう、このはがき、初めてですが、ぼくのなやみを聞いてください。パソコンはX 68000が初めてでまったくかんじが入ったプログラムがうてません。だからスプライトエディタがうてません。どうかかんじ変かんのしかたをおしえてください。パソコンやってる女のコしょうかいしてください。　　　（埼玉県・渡部竜也）

お答えします。まずシステムディスクをドライブ0にいれて、辞書ディスクをドライブ1にいれます。次にBASICをたちあげます。それでプログラムを打ち込んでいって、漢字入力をしたいところにきたら、CTRLキーを押しながらXF1キーを押してください。漢字の入力ができるモードになります。変換の方法はここで説明すると長くなるので、付属の取扱説明書の132ページあたりを読んでください。詳しく書いてあります。このモードからぬけるのはもう一度CTRLキー＋XF1キーでOKです。ところで、女のコのほうは、先にわたしに紹介してくれたら、紹介してあげましょう。ちなみにわたしは水前寺清子さん、通称チータのような女性が好きです(ウソ)™。

アルゴリズムクリエイターのピョン太

初めて買ったけど、この厚さで"480円"は安い。これからも毎月買うようにする。

（東京都　小竹一彰）

すいませんねえ、今月号は500円で。

人の感動に水をさす編集者

ヤマログ 大百科事典 第7回

パソコンのことをもっと知りたいと思って専門書を読んでも、用語が難しくて何のことだかわからない。そんな読者のための事典である。

アミガ　[AMIGA]

アメリカのコモドール社が作っているパソコン。現在、AMIGA 500、AMIGA 1000、AMIGA 2000の3種があり、拡張スロットなどの違いがある。16ビットのパソコンながら、廉価版のAMIGA 500だと約700ドルとゆー安さ。当然、ゲームソフトが数多く発売されることになるであろう。

発売当初は、OSにバグがあり、パソコンマニアからはバカにされていたが、面白いゲームが出れば、そんなことどーでもいいわけで、ATARI 1040STとともに、日本向けバージョンが望まれる。➡コモドール社➡パソコン➡ビット➡ゲームソフト➡OS➡バグ➡アタリ社

アメリカ　[America]

アメリカ合衆国のこと。パソコン、IC、ゲームソフトなど、ログイン読者になじみの深い物の発祥の地である。おまけにアクションゲームもRPGもアドベンチャーゲームもみーんなアメリカ人が考え出した。日本もそろそろ世界のリーダーとして、まったく新しい型のパソコンゲームを発明してもいいんじゃないかと思う。いいRPG作っても、やれウルティマに似てるだのいわれるのって、しゃくじゃん。ね、日本人もガンバッて新しいゲーム作ろうよー。➡パソコン➡IC➡ゲームソフト➡RPG➡アドベンチャーゲーム➡ウルティマ

アールエスにいさんにいシー　[RS-232 C]

パソコンのI/Oの一種で、RS-232 Cコネクタとかrs-232 Cケーブルとかいって、パソコンと周辺機器をつなぐときに、A社のパソコンとB社の周辺機器がつながらないと困るとゆー理由で作られた統一規格の名前である。



⬆この安さでドライブ内蔵のAMIGA500

現在は、モデムなどをつなげてパソコン通信をするときに使うことが多い。であるからして、カタログにRS-232 C端子付きと書いてあれば、パソコン通信でもできるんだな、と思えばいい。要するに、RS-232 Cとゆーコネクタは、パソコンがなんか別の物と情報のやりとりをする窓口になっているところなのだ。

ちなみに、RS-232 CのRSは、recommendation standard(推薦規格)の略で、232 Cは単なる番号である。その証拠に、RS-230とゆー規格は、プラスチックで皮膜されたケーブルの色識別コードの規格だし、RS-234 Cとゆーのは、オーディオアンプの標準的な性能測定方法の規格だそーだ。

このRS-232 Cなる、わけのわからん覚えにくい名前をつけたのは、EIA（アメリカ電子工業規格協会）で、日本のJIS規格ではRS-232 CのことをJIS X5101と呼ぶ。いずれにしても覚えにくい。➡I/O➡コネクタ➡パソコン➡周辺機器➡モデム➡パソコン通信➡カタログ

パソコンどどいつ大募集

このコーナーも、もうすでに2回目を迎えた。月刊誌で2回目だから、この原稿を書いているときに、まだおたよりは届かない。それが世の中のスケジュールというものだ。さて、では、今月みなさまから届いた作品をご紹介しよう。ボルネオの住友太郎くんからの、ドイツの話題だ。「ドイツはビールがおいしい」。なるほどねえ。

PLAY!! **パズルするのだ** PUZZLE

校正は、赤鉛筆１本でできる最高の重労働です

アルト・マリアンヌ。ＮＴＴ弐拾馬力が、６００キロ足らずのライトボヂーを引っ張るとき、ネックブレイカーと呼ばれる歌劇なまでの加速を叩き出す。それでいて、芦はカモノハシのように支那やかなのだ。朝霧のなかに、その流れるような箱型のフォルムをお尻の毛もなく皿毛出したマリアンヌは、デキシーだ。オレはマリアンヌに朝のご挨拶をする。

「おはようございます。元気ですか。僕はお元気です」

イグニッション・キーをひねる。マリアンヌは一発で目覚め、オレに挨拶を帰してきた。

「ゲロゲーロっていってんだよー！」

ラジオのスイッチが入ったままだった。寄席中継のリーガル秀才天才の声がいきなり飛び出して、オレを驚かした。いたずらなマリアンヌ。ジョーキの板前も上がったようだ。オレのマリアンヌへの重い鋳れに、ガールフレンドもちょっぴり餅をついている。ペッタン、ペッタン。

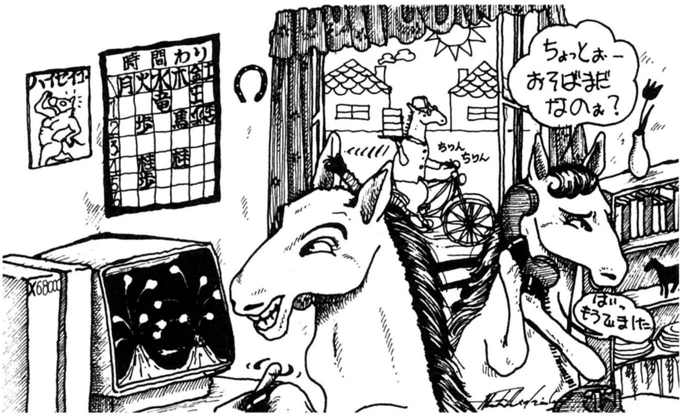
「クルマの擬人化なんて、マラカスよ。私はＥＯＡのゲームで遊んでいたほうがましよ」

コンピューターエレベーターの彼女には、オレの言葉はひろりんそのものだろう。間合い以下。オレ戸マリアンヌ抱け野ファンタジック名ロマン名のさ。さあ、セイフティードライブと以降。

今月もまた、間違い探しなのだ。でも、ちょっと雰囲気が違う。そう、みなさんに文章の校正をしてもらおうってわけだ。出版業界だけでなく、文章にかかわる仕事のあるところには、校正さんと呼ばれる、文章の間違い探しのプロがいる。彼らは単に、写植の打ち間違いを正すだけではない。元の文章に、文字、文法、表現、さらに事実関係などに誤りがあれば、それもちゃんと直してくれるのだ。並みの言語力と知識では務まらない仕事である。

この文章も、みなさんが目にするまでには校正さんの多くのチェックが入るはず。たとえばここに、トップリパほ馬ヘラカメぱカパか、と書いて、これが、トップリパほ馬ヘラカメカぱかパと写植で打たれてきたとする。書いた本人は、「ぱカパか」だろうが「カぱかパ」だろうがかまわないのだが、校正さんはバカバカしいと怒る心を抑えて直してくれるのだ。そんなふざけたログインの筆者が、右のような文章をワープロで作成したと思いねえ。一見なんでもない文章だが、よく見ると間違いだらけなのだ。そこで、すべての誤りを直した正しい文章を書いて送ってほしい。締め切りは11月７日消印有効。君も今月は、あこがれの校正さんに変身！　なのだ。

9月号の答えあわせ



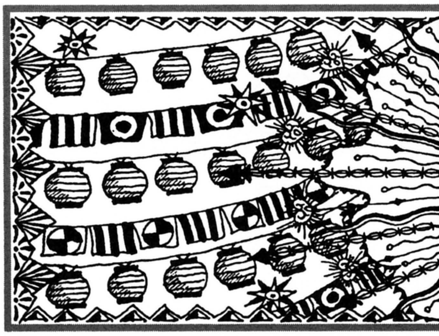
いやあまったく、すごいのなんの、ログイン始まって以来の数の応募をいただいちゃった９月号のパズル。正解者も多かった。ではさっそく、正解を発表しよう。正解その①、ソバ屋の「もう出ました」は「今作ってます」の意。もう出たと言っておきながら、本当に出ているのは間違い。その②、ログインは、何かというとＸ68000をひいきすること。88VAでもいいじゃないか。間違っている。その③これが本命の間違い。馬の世界なんだから、チョンマゲを結っていようが、チューリップが黒かろうが仕方のないこと。でも"二歩"だけは反則である。誰が何と言おうと間違っている（これ、時間割の将棋のことね）。ということでした。正解者発表は、来月号のヤマログで行ないます。おつかれさまでした。

次だ。ミンダナオのフジ三太郎くんからのドドイツ。「遊びに行きいたあしい、お金はないし、しょうがないから、へーこいて寝えるう」。なんとしましょう。というように、このコーナーでは、①ドイツのおもしろい話題、②ちょっとお色気のあるドドイツ、を募集しています。テキトーに考えて、テキトーに送ってください。おもしろそうなのをテキトーに選んで、テキトーに載せます。来年ぐらいにはドドイツのブームが来る予感がします。みんなの投稿、待ちます。

和同開珎

Fortune

福田有宵先生の何でも占います





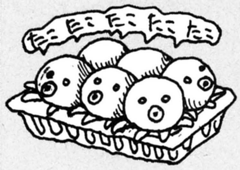
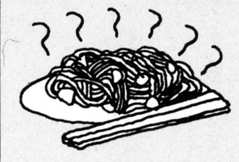


プロフィール
福田有宵（ふくだゆうしょう）。日本占術協会常任理事。易占、気学（方位）、家相、人相、手相、姓名判断、トランプ占いなど、占いの幅は広く、心霊写真の鑑定も行なっている。著書は"幸せを呼ぶ姓名判断"（新星出版社）ほか。

あんたの今月の運勢

10月8日〜11月7日

お祭りのシーズンだから、タコ焼きとかヤキソバで分類してョ、というリクエストが多かったので、そうしてみた。今月は、積極的にツキを呼ぶラッキー物事を集めてみた。ついでに文化祭などの祭運もありますよん。

好きな祭り料理	いわゆる運勢（うんせー）	文化祭など祭運及びラッキー物事
タコ焼き 	前半よりも後半が吉。特に友人関係が好調なとき。３人程度の小グループで行動すると、気分も盛り上がってよい。希望をかなえるための種まきをするときだ。的をひとつに絞って、あわてず急がず、チャンスを待つようにしたい。異性運は、グループ交際が吉。特定の相手が決まったら、食事に誘おう。大きな事をしゃべりすぎてのオーバーランに注意。自分勝手な行動はつつしめ。金銭面ではケチに。夜ふかしは禁物。	古い事より新しい事がラッキー。仕事や勉強に新作戦を導入しよう。竹製品、竹細工がラッキー小物。小さな節がつながっているようなものもいい。ネックレスやブレスレットなどは、鎖状のものが吉。ショルダーバッグなら、革のベルトがついているものよりも、鎖か編んだひもがついているものを。ラッキーカラーは白か黒。金色が入ってもよい。ラッキー方位は西南と東北。祭りと名のつくものは大好きなので、どこへでも飛んでいく。さて、これらを総合すると、家から見て西南か東北の方位で催される祭りに、黒と白の竹で編んだ金色の鎖つきのショルダーバッグを持って、小さな男女のグループで出かけると、すごく吉となりそうだ。車で出かけるのなら、普通の乗用車よりも、キャタピラ付きの戦車やブルドーザーのほうが幸運を呼ぶかもしれないが、責任は持てない。
ヤキソバ 	大吉！　願い事がかなうとき。ただし、それは願いに向かって努力した人だけ。してなかった人は、これから努力しても、まだ間に合う。実力アップのときでもある。学生さんは、頑張ればレベルアップできる。異性運は、男性には恋のチャンスがあるが、ライバル多し。逆に女の子はモテモテ。２人だけになれる時間を作って、他人にはナイショでデートの約束をしよう。金の使いすぎに注意。食べすぎて体重が増える。	ルールを守ることが幸運を呼ぶ。手紙がツキを呼ぶ。家庭では、お母さん、お姉さんがよき協力者。赤い財布、赤いハンカチなど、派手めな小物が吉。ラッキーカラーは、赤、オレンジ、それに黒が入ってもいい。ラッキー方位は、南と北さえ除けばだいたい吉だが、しいて言えば東。６か10のつく日がラッキー。文化祭などでは、食べることに興味がわくが、何かを食べるよりも料理教室みたいな出展をのぞいてみるのが吉。また、写真や美術関係の鑑賞もいい。祭りの雰囲気を楽しんで、ブラブラする。祭りのハシゴもあるかも。総合すると、家から見て東の方位に、６か10のつく日に赤い財布にひかえめにお小遣いを入れて、手紙でそっと約束した相手とデートに出かけよう。これでツキがなかったとしたら、それは日頃の努力不足だ。そうそう、デートの約束は、先手必勝だよ。
イカ焼き 	今月はマイペース運のとき。２つの目標があるが、よく考えて行動を起こそう。軽率な行動はマイナス。交際面では、ついつい固くなりがちだから、ソフトムードを心がけるように。異性運は、今月出会った人とはあまりよくない。今まで片思いだった人や、あまりうまくいっていなかった相手などとは、けっこううまくいったりする。公園のボート遊びに誘ってみよう。衝動買いに注意。健康運はバッチリで元気元気。	グループのリーダーに合わせてついていくのが吉。リーダーがラッキー運を持っているのだ。いいリーダーにつけば得をする。特に２歳年上のリーダーは吉。勝負運が強く、パチンコはよく出る。革細工の小物や、財布につける鈴のような、音の出る小物がラッキー。ラッキーカラーは黄色かグレー。方位は西がいい。文化祭などでは、ハメをはずしてブァーっと遊びたくなる。先輩のペースにまき込まれたり、学校関係者とのトラブルに注意。その他の祭りなどには、中旬を除いて忙しくて行けない。むりに行くと夜遅くなってよくない。総合すると、家から東にある公園の池に、片思いの人を誘ってボートに乗りに行くといいかも。デートには２歳年上のリーダーは連れて行かなくてもいい。また、鈴のついた革製品ということで、ウシに乗ってデートも吉かもね。責任は持てないけど。
お好み焼き 	前半は平凡だが、後半に運がむいてくる。行動よりも家庭や職場で実力を蓄えるとき。理想を求めて夢を見よう。異性運は、男性なら目指す相手は高嶺の花。つい引っ込み思案になってうまくいかない。逆に女の子はモテモテとなる。最新流行の物が欲しくなる。金運は小吉で、計画的に預金をするときだ。でも、前から予定していた買い物ならOK。視力の低下に気をつけよう。靴ずれなど、足くびのあたりに注意。	夢見ごこちの今月。アイドル歌手に会いたくなる。友だちからコンサートやサイン会などに誘われるかもしれない。ヒマだったら行ってみて吉。袋状のもの、特にデザインのいい紙袋やショルダーバッグがラッキー小物。また、フーセンやボール、円鏡など円形のものが吉。細長い物はダメ。この物がもとで話がはずんだり、ほめられたりする。ラッキーカラーは白と銀。赤が入ってもいい。方位は西南と西北がラッキー。文化祭などでは、気に入らないヤツがいたり、つまらない事で気をもんだりする。流れにまかせて、素直にいこう。総合すると、かっこいい白い袋に銀色の玉を入れて西南か西北の方向で開かれるアイドル歌手のコンサートに行くと、いい事がある。昔買って埃をかぶっている銀ラメ入りのボーリング玉を持って歩けば、「力持ちねェ」なんて、ほめられるかもよ。

シャープとNECの相性は悪くない。カートリッジは下の方を探せ！

人は悩んで大きくなる。だからネコは体が小さい。さあ、今月も悩めるみなさんに小さな希望の光を与える幸せへの道しるべ、個人相談をはじめましょう。まずは、かわいい栃木県の女子高校生ちゃんのご相談。

私は女子高に通っている16歳。9月16日で17歳になります（じゃあ、もう17ちゃいだね:ヤマログ注)。全然男っ気のない学校のせいか、最近「見合い結婚しかできないのカナー」という不安がつのりつつあります。（中略） この先、どんな恋愛が待っているか知りたいんです！ おねがいします。私は電車通、ちなみに友達は6月23日。よろしくおねがいします。(あっ、友達は自転車通）できれば友達も占ってほしい……。

まあ、ずーずーしい。でも、かわいいから許しちゃう。ところで、電車通とか自転車通っていうのは、電車や自転車に詳しい粋筋の人ってわけじゃなくて、通学手段のことですよね。では先生、おねがいします。

あなたは今どき珍しいくらいの、ナイーブで内気な夢見る乙女タイプの女の子ですね。自己防衛型のため、異性との付き合いは器用なほうではなく、愛を育てるには時間がかかります。また、あなたはひとりの男性を大切にして愛しぬくタイプでもあります。でも、家ではけっこう、口がキツイようですね。あなたの好みの男性は、グイグイと引っぱってくれる人です。チャンスは今年の9月か11月、東か西南の方位にあり、来年なら6月か8月、西南の方位にあります。スポーツを通して知り合う人に望みがあります。特に来年の春から夏にかけて出会う人が、最有望。

お友だちは、明かるくておしゃべりな女の子ですね。あなたとは、気持ちがピッタリと合ってます。ただ、彼女は秘密をしゃべってしまうタイプ、あなたは秘密をしまっておきたいタイプなので、この点に気を付けて、仲よくしてください。さて、彼女のチャンスは、今年の秋。いい人が現われて、彼女のことをとても気に入ってくれます。しかし、好き嫌いがはげしいため、なかなか彼とは深く付き合おうとはしません。

ハイ、とゆーことでした。よかったね。では次。岐阜県の武山正光くんの悩みだ。

私は今、大変悩んでおります。私は1987年4月28日にX68000を買いました。しかし、4月29日にいきなりX68000が壊れて（原因不明)、新しい物に替えてもらいました。そして部屋を整理し、パソコンの位置をずらし、今はPC-8801FHといっしょにX68000を置いてます。が、最近（7月6日ぐらい)、X68000のディスプレイが火花を散らし、画面が消えたりするようになりました。やはり、私のX68000は呪われているのでしょうか？ それとも、エラー時に『ボスコニアン』の"コンディションレッド"という声を出させているのが悪いのでしょうか？ それとも、シャープとNECの相性が悪いのでしょうか？ どうぞ、占ってください。

X68000の性能は吉です。火花が出たのは何か予定外のことをしたとか、何かのコー



スや順序を、大はばに間違えたためと占いには出ています。原因を取り除かなければ、今後も起こります。キーを叩きすぎるかなにかで、何かの数を多くしすぎると画面が消えると出ていますが、どういう事でしょうか。しかし、メカは正常で、NECとの相性も問題はありませんから、操作に気をつけて、その場その場で手をうってください。

ということでした。先生はコンピュータのことは何もわからないので、こういう答えになりましたが、何か心当たりはありませんか？ 考えてみてくださいね。では次にまいりましょう。東京都の天野純一くん。

実は僕には想いを寄せている女性がいるのですが、（彼女は）いっこうに僕に心を開いてくれません。やはり無理矢理いっしょにお風呂に入ったり、床を共にしたのがいけなかったのでしょうか。ちなみに僕は昭和45年6月30日生まれ。彼女は昭和60年3月11日生まれの純血ペルシャです。

あー驚いた。ネコかよ、まったく。先生、いかがなもんでしょうか。

声がきれいで足が長い、おすましさんのネコちゃんですね。あなたはよく面倒を見てあげていますが、彼女は「お友だちでいましょうね」と言っていますョ。

ハイハイ、続けてまいりましょう。次は愛知県の今泉直大くん。

先生！ 僕はとっても困っています。ファミコンのカートリッジをなくしてしまったのです。みつからないと5,000円近くの損害になってしまいます。どうか先生の力で、発見してください。ソフトの名前は『アルゴスの戦士』です。

家の中にあります。上か下かといえば、下の方、机なら下の引き出し。本棚なら下の段ということです。壁ぎわ、背もたれ、何か重なり合っているところに、あるようですね。また、ミニカー、時計、ボールが置いてある辺を探してみてください。君には2人の仲よしがいますね。いっしょに探してもらったらどうですか？

わかった？ じっくり探すんだよ。今月はこれまで。占ってさし上げた方の、お返事も待ってます。じゃあ、また来月！

福田先生の パソコン人生 アドバイス

人相別、パソコンとの付き合い方

ひとは顔の形によって、パソコンとの付き合い方も違ってくるのだ。自分の顔の形をよく見て、よりよいパソコン人生を送る参考にしてほしい。

オデコが広くてアゴが細い人は逆三角形。パソコンの性能をよくのみ込んで使う人だ。精密なものが好きで、理性的な判断が下せる。トラブルに対しては工夫をもって対処するが、ひとたびわからなくなるとギブアップしてしまう。そんなときは、参考書を読むか詳しい人に相談すること。

アゴが張っている人は四角形。チャレンジ精神に富み、ねばり強い。小さい物より大きい物が好き。トラブルがあると、あまり考えずにいじくって、よけい悪くすることが多いので注意。

肉付きのいい人は丸顔。情報収集がうまく、わからない事はすぐ他人に聞くという柔軟性を持つ。ゲーム派で、ハードには弱い。流行に目をうばわれやすい。

以上3つに分類したが、普通、ひとりで2つの形をあわせ持っているという。だから、自分の顔はどれとどれの混合かをよく見てほしい。弱点を直していけば、自然に人相も変わるそうだ。不思議だね。

やっぱり本物ですね。351ページに基地があると言われている"応募方法〟は、コンピュータ解析の結果、実存するとのことです。

★西の方からスーッとやってきたかと思ったらジグザグに飛びさった

PRESENT

NSYOZTP



どんな高価なプレゼントも、愛にはかなわないのだ、という話をきいた。だからヤマログも読者に熱い視線でも送ろうと思って、コメカミに力をいれてみたが、みんな気づいてくれないのでヤメた。まったく鈍感なんだから。

1 ドラスレⅣミュージックテープ



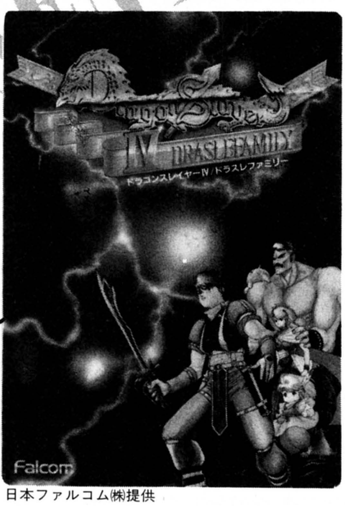
(株)アポロン提供

日本ファルコムのゲームミュージックシリーズ最新作『オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ』をプレゼント。パソコン版とファミコン版ドラスレⅣのすべての曲が収録されているぞ。

5名様

2 ドラスレⅣ下じき

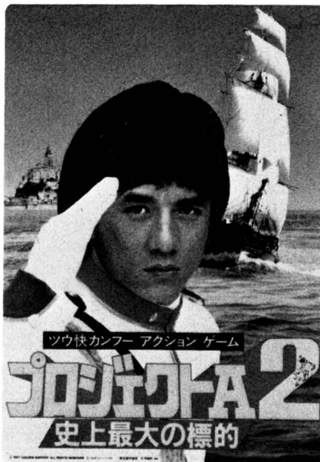
写真では上のミュージックテープと見分けがつかないけど、こっちは下じきだ。裏にはおなじみの敵キャラ、スラッグ、ダルドゥ、エッグマンなんかのイラストがあってかわいいぞ。



日本ファルコム(株)提供

5名様

3 プロジェクトA2下じき



(株)ポニー提供

10名様

ツウ快カンフーアクションゲーム『プロジェクトＡ２』の下じきを10名様にプレゼント。ドドーンとジャッキーチェン氏のお顔が印刷されているぞ。ゲームマニアはもとより、ジャッキーファン、映画ファンの方もドンドン応募してね。

4 ジャガー5

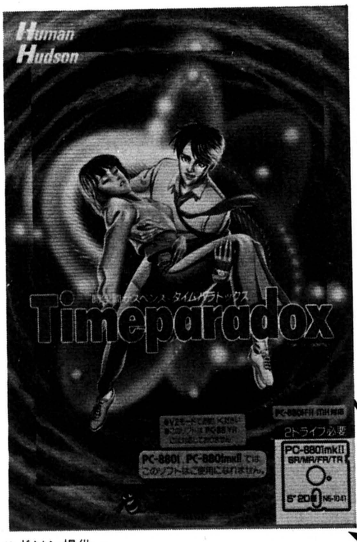
ハドソン提供



ハドソンのフォーメーションアクションゲーム『ジャガー５』をゲーム名にちなんで５名様に。最近MSX２に押されぎみのMSXも、こーゆーゲームがでてくれると寿命がのびるね。MSX２でも遊べるけど。

5名様

5 タイムパラドックス



ハドソン提供

もう一本ハドソンのゲームをプレゼントしよう。タイムマシンの機能をほぼ完全にシミュレートしているという『タイムパラドックス』というアドベンチャーだ。PC－8801シリーズのSR以降のマシンに対応しているぞ。

5名様

日本コンピューターシステム㈱提供



日本コンピューターシステムの『エルスリード』、このゲームのでっかいパネルを2名様だけにプレゼント。NCSの人によると、「パネルケースだけでも、けっこういいですよね」とのこと。しかしなかなかどうして、かっこいいじゃありませんか。

2名様

6 エルスリードパネル

ヤマログ特選品

とかなんとかいっても、実はヤマログの物置きを整理してたら出てきた、過去の名作ソフトだ。温故知新だね。

7 マックス01G

3名様



まず一本めはザイン・ソフトの初期の名作『マックス01G』だ。このソフトを作った頃のザイン・ソフトは、まだとっても若い会社で、社長みずからプログラミングしていたとか。勉強になるなあ。

5名様

ボンドソフトというところの連作『タイムシークレット』シリーズの第1話『ファラス星の危機』である。シリーズというからには第2作もあるのだろうか、そちらのほうは確認されていない。PC-8001のテープ版なのである。



8 タイムシークレット

おらが土木作業場から帰ってきて、あの丘の上の切り株で昼飯食ってた時だ、"応募方法"がキーンて351ページの方に飛んでっただよ。

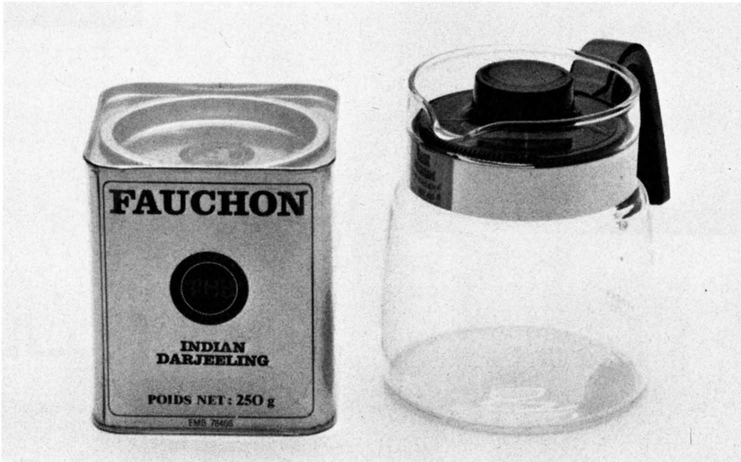
甲州街道から鶴川街道に入り、読売ランド方面へ車をむけると、上空で光を放った

どーもどーもどーも　いつもすいません

スタッフが身銭を切ってプレゼント

いつもいつもいつもすいませんねえ、と書き続けてはや11ヵ月。月日のたつのははやいもんだけど、あいかわらず読者に感謝してやまない、殊勝なログイン編集部なのである。して、今月のドーモドーモドーマーは、小島編集長に「もう、薬師丸ひろ子ちゃんにそっくり」といわしめた、

村上富美子だ



先月の土方和幸にひきつづき、今月登場の村上富美子(通称田中ちゃん)の仕事も、裏方さん的大変業務だ。いわゆるエディトリアルセクレタリー、日本語でいう編集秘書っていうやつだな。噂ではそーとーメンドーな仕事だということだけど、実際どういうことをしているのか、そのへんから本人に聞いてみることにしよう。

「知ってるだろ？」

(おっと、こういうランボーな言葉づかいは、文章にするとニュアンスが伝わりにくいんだけど、この場合は、女の人がごく普通にいっただけで、別に怒っているわけじゃないので、そのつもりで)

そりゃ知ってるけど、本人の口から正確なところを聞きたいわけ。

「あのね。みんながつい忘れてしまいがちなことの後始末だな」

具体的には？

「例えばプレゼントの記事つくれば、発送するの忘れるだろ？」

あー。

「イラスト描いてもらったら、イラスト料払うの忘れるだろ？」

うーん。

「写真撮ったら、現像料払うの忘れちゃうでしょ？」

いやー。

「そういうことの後始末をしてるわけですよね。わかった？」

わかりました。そうですか。えー、ほんとにねえ。困ったもんだなあ……。

「でもまあ、こういう職場にはわたしみたいな人がいないと、どうしようもないからねえ」

どーもすみません。それで、プレゼントのほうなんだけどね。

「ああ、プレゼントはね、おいしい紅茶とポットのセットにした」

紅茶ねえ、そりゃまたどうして。

「仕事のストレスと関係あるかどうかわかんないけど、1日2回は紅茶をいただかないとね」

心が落ち着かない？

「そう。読者もね、いつも缶コーヒーとか安いさみしい紅茶とかばっかり飲んでいると思うのね。でもたまにはおいしい紅茶を飲んで、心を安らげてほしいと思うんだよな」

なるほどね。

「でね、おいしい紅茶をいれるにはコツがあるんだ。まず、ポットに水を入れるでしょ。冬はカップをあたためる分も考えて多めにね。それで湯を沸かす。火はあんまり強火にすると持つところがイタむから気をつけてね。すこしたつと、お湯がポコポコいいだすから、すぐに火を止める。沸騰しまくったお湯はダメ。次にカップをあたためるためのお湯を注いだら、はっぱをいれて、フタをしめて、すこし待ちます。はっぱが沈みはじめたら、軽くポットゆすって、カップに入ってるお湯を捨てたら、いよいよお茶を注いで、できあがりね」

大変そうだけど、おいしそーだね。

「しかも夕陽に透かしたりすると、すっごくきれいで、おすすめだぞ」

というわけで、村上富美子から紅茶とポットのセットを2名様にプレゼント。応募方法は右ページを見てね。



⬆こーゆー山のような伝票を、田中ちゃんは日夜整理しまくっているのである。えらいねえ。

目の錯覚か！ 当選者発表(MSTH)

8月号プレゼントコーナー

●システムソフト
徳島県　三好　哲也
山口県　木原孝太郎
宮城県　大子田哲郎
京都府　山倉　康裕
北海道　近藤　秀世

●SUPERアプリケット
茨城県　中居　浩一
千葉県　森　哲郎
山梨県　長田　信宏

●ボイスボックス
秋田県　平塚　雅裕
兵庫県　木下　敏夫
千葉県　池田慎太郎
東京都　花沢　繁忠

●ウルティマOA/AV
福島県　朽木　準
埼玉県　坂口　和博
鹿児島県　中州雄一郎
神奈川県　菊地　隆一
富山県　南　康弘
熊本県　岩田　竜一
北海道　佐々木智城
三重県　西村　光弘
岐阜県　佐々木輝子
岡山県　宇高　康之

●アンチハッカー宣言
北海道　岡田　雅樹
愛知県　三浦　万史
富山県　折田　章一
秋田県　橋本　徹
山口県　村井　健彦

●人口無脳
新潟県　宇田　達
栃木県　佐々木　玲男奈
愛知県　芝田　兆史
石川県　角　秀輝
岐阜県　松久　正幸

●ヴァクソルポスター
滋賀県　辻　克信
大阪府　長田　秀史
大阪府　増田　修
愛媛県　白石　光明
東京都　宮本　雄吾

●ポーステックノート
神奈川県　永井　信也
大阪府　田村　匡
山口県　柳井　浩
兵庫県　長澤　慎也
広島県　松村　武

おめでとうございます。諸事情で発送が遅れることがありますが、必ず届きます。心配なく。

8月号 どーもどーもどーも

意外にログインの読者の中にも釣り好きが多いようで、大量のはがきが送られてきました。その中から抽選で次の方々に釣りざおをプレゼント。千葉県の遠藤秀樹さん、茨城県の磯崎保さん、徳島県の楠善貴さん、岡山県の小原幹生さん。おめでとう。

8月号パズルの正解者

先月号の答え合わせで、納得していただけましたでしょうか。していただかなくては、困ります。だって、あれが正解なんですもん。よって、次の5名様に図書券を3,000円分ずつさし上げます。大阪府の岡本純子ちゃん。山口県の若林浩くん。富山県の奥井正浩くん。もうひとり山口県の曽我明徳くん。そして、和歌山県の中田憲志くん。おめでとうございます。また、ヤマログパズルでパズパズしてね。パズルに対するご意見も、待ってますよ。

今月のおポインツ!!

●早瀬孝子……5点（私もテープログイン買いました）
●田中真一……5点（ヨイショ!!）
●中井光……5点（どんなヤツか見てみたい）
●山崎蕗子……5点（母のいきおい）
●山田圭……5点（ぼくも長いゲーム、キライ）
●亀井幸治……4点（SMC－777のゲームが入っていないから）
●加藤和実……4点（私もやりたい）
●花野徳昭……3点（福田先生のフォローがなければタダのスカで）
●佐渡純一……3点（知らなかった。今度パソ通しましょう）
●岩沢薫夫……3点（佐渡の海はきれいだよね）
●北村泰之……3点（カールセーガン先生が3点といっていました）
●増田厚……3点（根性にまけた）
●見田二真左四……3点（己を知っているから）
●渡部竜也……3点（私はX68000が買えません）
●菅生和範……3点（がんばりに）
●甲野正臣……2点（決して編集者もスラスラ書いていません。私は見ました）



⬅今月のゲスト採点者は近所の美容院の村野幸男さん。自分のビルが火事なのに「火事はどこですか」と聞いた立派な読者だ。

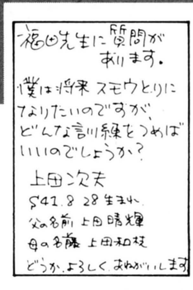
おポインツとは、毎月ヤマログで採用された読者にポイントを与え、来年迎えるヤマログ3周年記念号で最高ポイント獲得者にX68000をプレゼントしよーという企画だ。今月も上記の人々に村野さんからポイントが与えられた。それ以外の採用者（プレゼント当選者を除く）にも1点が与えられるのだ。

挿し絵、挿しCGぼしゅー

花を愛で、風と語り、カエルと歌うあなた。ヤマログでは、おたよりコーナーを飾るにふさわしい、気品あふれる挿し絵、挿しCGを募集しています。題材は自由。モノクロで、おひとり何点でもけっこうです。挿し絵レディーあっぱら松本先生のイラスト指南も行なっていますので、どんどんご応募ください。

ベントラー 応募方法だよ ベントラー

そして取材班は、ついにこの351ページに、"応募方法"の基地を発見したのだ。それはあたかも、我々を待ち受けていたかのように、不敵な笑いをうかべているようにさえ見えた。あっ、なんだあれは。何かが書いてある。"応募方法"。星人からのメッセージのようだ。「おたよりや福田先生への相談は、アンケートはがきをご利用ください。もちろん、私製はがきでも封書でも、大歓迎だよ。星座や挿し絵などのイラストや、プレゼント関係のご応募には、まことに恐縮ですが、アンケートはがきはご使用にならないよう、お願いいたします。ヤマログは、みなさんが作るページです。何でもかんでも大歓迎。右のあて先まで、どんどん送ってくださいだ～よん」





〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル㈱アスキー
ログイン編集部ヤマログ『○○○係』

ごめんなさい ごめんなさい ごめんなさい

I'm sorry!

秋を迎えてもなおバカンス気分で数々のご無礼心からごめんなさい

▶10月号29ページ、『コムサイト』の記事中、価格が間違っていました。正しくは6,800円です。読者のみなさま、ならびに関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを、深くおわびいたします。
▶同じく10月号381ページ、日本テレネットの『MUSIC MODE 1987 Version』の解説で、キー操作説明に誤りがありました。説明とは逆に、RETURNキーでダイレクトに、SPACEキーでフェイド・アウトしながら、次の曲にスキップします。
▶10月号224ページのFTLGAMESの紹介記事内で、FTL社長の名前が違っていました。記事では、ラス・ボールホフ氏となっていますが、正しくは、ウエイン・ホルダー氏です。読者のみなさま、ならびにFTLGAMESのみなさまに大変ご迷惑をおかけいたしました。おわび申し上げます。

アフターケア

▶'87年10月号223ページ、"MUSIC PRO-68K"の価格が間違っていました。正しくは、18,800円です。ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。
▶ログイン'87年7月号370ページ、デンジャーゾーン　プログラムリスト入力説明文について。マシン語プログラムを打ち込む前に、BASICより
CLEAR, &HAFFF RETURN
を入力してください。ごめんなさい。
▶PC-8801シリーズのソフトが、PC-88VAで動くかどうかについての報告パート2です。'87年に掲載した作品のうち、アドベンチャーツクール（1月号）、ミュージック・エディタ（2月号）、カリグラフツール帰って来たパタパタ君（2月号）、ダンジョン万次郎（4月号）、パソコン雑誌創刊シミュレーション2（5月号）、サバイバルゲームゲーム（9月号）、中戦略（9月号）はPC-88VAで作動します。ソードオブレジェンド（3月号）は動きません。アドベンチャーツクールmkII（8月号）は、グラフィック表示の部分がおかしくなるようです。

みそっかす講座にかえて、ハワイ帰りのごあいさつ

ア・ロ・ハ〜！　ハワイ帰りのみそっかすです。泳いできました。焼けてきました。おいしいものを食べてきました。あくまでも、そう、あくまでも、遅れた原稿を書く合間にですけどね。

イヤー、しかし、イッツアビューティフルで、ハッピーだったなー。スカイがとってもブルーだもんね。ビーチのサンドがホワイトだもんね。イン ザ レインになったって、タウンはブライトなまんまだもんね。キミもゼヒでかけてみよう。一度、夢のアイランドを知っちゃうと、隣や前の席のいじめっこも怖くなくなっちゃう。長のつく人のカミナリも、係（進行）のつく人のヤリのような催促も、な〜んもか〜んも平気になっちゃうのだ。この世は極楽、極楽。二重人格、返上、返上。デヘヘと笑って暮らそうじゃないか。なぁ、そうだろう、みんな。

ワイキキビーチは遠くに過ぎ去れど、ハワイボケはいつまでも続く。ボケのあまり、みそっかす講座をすっかり忘れてしまった、みそっかすなのでした。

アンケートはがきの書き方

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券（なるべく大勢の人にあげたいから500円分です）をお送りします。

初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。

ログイン情報・質問電話



03・486・8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関してのご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月〜木曜日の14:00〜17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

CALENDAR

OCT.→NOV. 1987

S	M	T	W	T	F	S
				8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1 NOV.	2	3	4	5	6	7
8						

8
月刊LOGIN11月号発売
月刊MSX MAGAZINE11月号発売
10月8日

10
体育の日 10月10日

ウィザードリィフェア
▷354ページ参照
10月10日

16
ファミコン通信
第22号発売
10月16日

17
月刊ASCII11月号発売
月刊NETWORKER
11月号発売
月刊UNIX MAGAZINE
11月号発売
10月17日

第6回OAフェア(北大阪商工会議所会館)
▷北大阪商工会議所☎0720-45-1111
10月16日・17日

21
AVA 国際映像ソフトウェア'87
(東京サンシャインシティ)
▷国際映像ソフトウェア推進協議会
☎03-589-4165
10月21日〜10月25日

27
人工知能国際会議・見本市
(大阪城ホール、ホテルニューオータニ)
▷AI'87JAPAN事務局 ☎06-372-8048
10月27日〜30日

30
ファミコン通信第23号発売
10月30日

28
大阪ビジネスフェア'87(インテックス大阪)▷関西事務機産業協会☎06-538-0763
10月28日〜30日

3
文化の日 11月3日

7
月刊LOGIN12月号発売
月刊MSX MAGAZINE
12月号発売
11月7日

4
'87中部エレクトロニクスショー
(名古屋中小企業振興会館)
▷中部エレクトロニクス振興会
☎052-661-6476
11月4日〜7日

■ここに掲載した日程はあくまで予定のものですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

▶ゲームあり、通信あり、音楽あり、映像あり。楽しいものならなんでも紹介しち

●ウィザードリィ王国あげての祭典、ウッドヘッド氏も登場だ！ ウィザードリィフェア



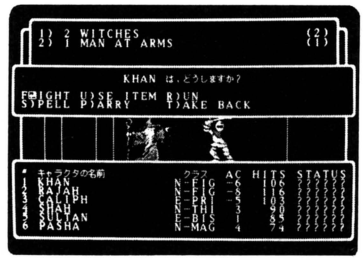
今月号の特集にあるロード・ブリティッシュ氏との対談を見てのとおり、地下から蘇ったロバート・ウッドヘッド氏は元気も元気、まさに絶好調といったところ。待たされ続けたウィザードリィ4――Return of Wardnaだけど、今度こそ間違いはなさそうだ。アメリカではこの号が出る頃には発売されているだろう。日本版のほうは、年明けになるということだ。

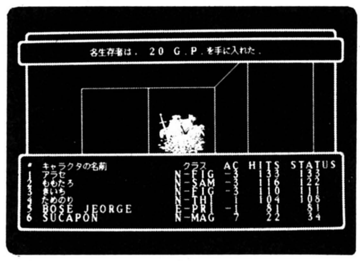
このウィザードリィ、ソフトログの読者が選ぶTOP20を見るまでもなく、根強い人気を保っている。これに気をよくした日本版発売元の(株)アスキーが、ファンの熱い支援にお応えしようとして開催するのが、〝ウィザードリィフェア〟だ。10月10日(土)体育の日に、PM 1：00から開かれる。場所は、東京・赤坂にあるTBSのKスタジオ。入場は、もちろん無料だ。

フェアには、な、なんとウッドヘッドちゃん本人も駆けつける。メインイベントは、ウッドヘッドちゃんを囲んでの、ウィザードリィ座談会。ログインでおなじみの安田均さんや、日本版のパッケージを手がけたイラストレータの末弥純さんなど、ウィザードリィ関係者10名が参加する。司会は、ログイン編集部の加川良だ。きっとメチャおもしろの話が聞けることだろう。

出し物は、まだまだあるぞ。ウィザードリィQ&Aに、ウルトラクイズ、はたまたウッドヘッドちゃんサイン会など。募集していたウィザードリィのキャラクターコンテストの発表会や、キャラクターコスチュームショーも行なわれる。ほかにもファミコン版ウィザードリィの発表会や、ウィザードリィキャラクター商品の即売会が行なわれるなど、盛りだくさんの内容だ。ウィザードリィシンパには答えられない1日になるだろう。

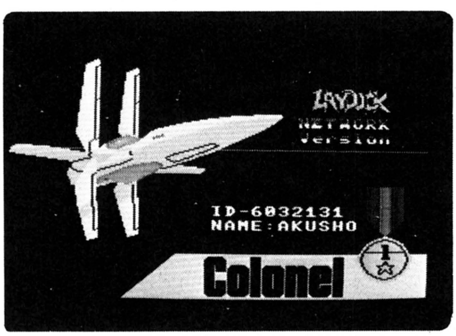
会場では、ウィザードリィファン倶楽部の申し込みも受けつける。お問い合わせは、(株)アスキー、ウィザードリィフェア事務局、☎03-498-0090へ。





●リンクスネットを舞台に競うスーパーレイドックの腕比べ ネットワークゲーム全国大会

10月号の〝ログイン読んでパソコン通信を楽しもう〞で紹介したMSX専用ネットワーク、リンクス。ゲームに目いっぱい力を注いでいるところが、ウレシイんだよね。リンクスの最新ネットワークゲームは、『ネットワーク版スーパーレイドック』。T&Eソフトのスーパーレイドックの腕比べを、リンクス上で行なおうというものだ。リンクスから送られてくる全国ランキングは、キミの闘争心をかきたてることと思うぞ。



このネットワーク版スーパーレイドックの一大イベントが、10月17日(土)に開催される。なんと、スーパーレイドックの開発者、T&Eソフトの細川勝男さんが登場し、全国のプレイヤーの挑戦を受けるんだって。

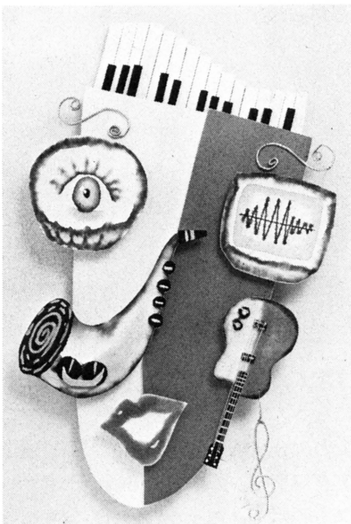
参加者は、自宅からリンクスにアクセスしてスーパーレイドックをプレイする。見事、細川さんの得点を破った人には、抽選で豪華賞品が贈られるのだ。スーパーレイドック名人を自認するキミ、参加して栄誉を勝ち取ろう。

このイベントに参加するには、リンクスに加入して、ネットワーク版スーパーレイドックを購入することが必要。今なら特別価格で手に入るのだ。リンクスに加入する、絶好のチャンスだぞ。

詳しいことは、☎075-211-3441、日本テレネット、リンクス係までどうぞ。

●楽器の博覧会イベント、世界の音が楽しめちゃうという耳よりな話　'87楽器フェア

2年に1度の楽器界の祭典、'87楽器フェアが、この秋、東京で開かれる。今年で10回めになるこのフェア、内外の楽器メーカー113社を集め、アメリカ、西ドイツのショーに次ぐ、世界第3位の規模を誇っている。楽器ファン、音楽マニアには見逃すことのできない、イベントなのだ。



展示される楽器は、いい音求めて数百年の、木管、弦、鍵盤など手造り楽器から、時代の最先端、今をときめく電子楽器の数々まで実に多彩。クラシックからロックまで、ジャンルを問わず、楽器という楽器が顔をソロえているのだぞ。

また、各ブースやホールでは、一流ミュージシャンによるコンサートも開かれる。ワレらがパソコンによる自動演奏コーナーや、体験演奏コーナーなどもあって、耳たぶから足先まで、たっぷり楽しめることウケアイなのだ。

この'87楽器フェア、10月15日(木)から18日(日)まで、九段下にあるホテルグランドパレス、および科学技術館で開かれる。時間はAM10：00〜PM5：00（15日のみPM1：00より）で、チケットは前売400円、当日500円だ。お問い合わせは、☎03-251-7444、'87楽器フェア事務局までどうぞ。



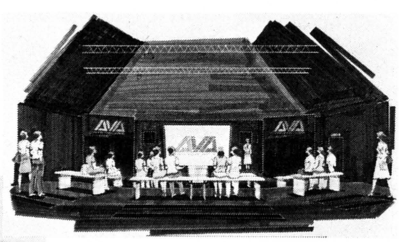
↑科学技術館のホールでは、連日コンサートが開かれる。新しい音をたっぷり楽しむのだ。

●見る目を十二分に養って来たるべき21世紀を乗り切ろう　AVA国際映像ソフトウェア'87

数億円を費やしたというマイケル・ジャクソンの新作プロモーションビデオが、ウケにウケている。レンタルビデオ屋さんも相も変わらぬ繁盛ぶりだ。ビデオブーム、映像ブームと言われて久しくなるが、その傾向は高まる一方のようだ。

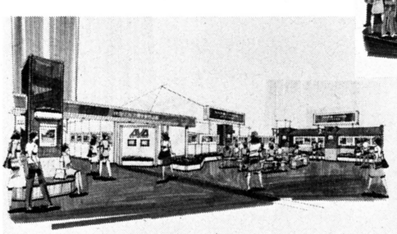
そのためかどうか、最近特に目につくのが、映像関連のイベント。一般から作品を募集するコンテストあり、名作を一挙に集めて上映するショーありと、実にたくさんの映像イベントが、開催されている。

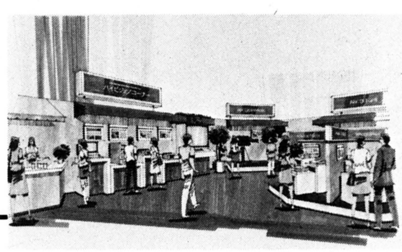
ここで紹介するAVA国際映像フェア'87もそんな映像の祭典のひとつ。昨年に続いて2回めの開催となるこのフェア、"21世紀の映像文化新時代への予感"のテーマのもと、10月21日(水)から25日(日)まで、東京は池袋にあるサンシャインシティで開かれる。



このAVA国際映像ソフトウェア'87の内容は、大きく分けて4つ。内外の話題性のある優れた映像ソフト作品を、シアター形式で上映する映像ソフトショーや、映像システム、関連機器を展示する映像フェア。さらにコンピュータグラフィックス、ビデオテックス、ビデオの3部門にわたる世界のプロ作品のコンテスト、映像ソフト大賞の受賞式や、映像文化について討議を行なう映像フォーラムもある。まさに、映像文化の集大成といったビッグイベントであるわけだ。

映像ソフトショー、映像フェアの入場料は、大人1,000円、大学生以下500円。このフェアについての詳細は、☎03-589-4165、国際映像ソフトウェア推進協議会、AVA'87実行委員会事務局までお問い合わせを。





↑会場で、内外の優れた映像ソフトや、最新映像システムを楽しんで、キミの映像感性を磨きぬこう。

▶秋晴れだなぁ、などとのんびり空を眺めてちゃダメ。続々と画期的な新製品の

●聞いて喜び、買って楽しもう。噂の新しいゲームマシンの登場だぁ！ PCエンジン

久々にワクワクするような新製品を紹介しよう。あのNECから、新しいゲームマシンが10月下旬に発売されるのだ。このマシンの名前はＰＣエンジン(PI-TG001)。最大512色同時表示で、いままでのテレビゲームに見られなかったリアルな画像、色彩が楽しめる新しいタイプのマシンだ。

NECは、ＰＣエンジンを単なるテレビゲーム機で終わらすつもりはないらしい。ＰＣエンジンをコア(核)にしたパーソナルインテリジェンス機器の商品化を目指しているのだ。う〜む、なかなか将来性のあるヤツだな。

このコア構想の基本システムは、テレビと接続してテレビゲームを楽しむこと。将来的には、専用のＣＤプレーヤーとつないでＣＤをゲームソフトの媒体として利用したり、電子出版の再生機としての利用も可能になる。専用のＣＤプレーヤーは来年ぐらいに発売される見通し、とのこと。

そのほかには、下の図を見てもらえばわかるように、カラー液晶テレビと組み合わせれば野外ゲーム機になるし、キーボードを接続すれば、文字入力のゲームにも利用できるようになる。ま〜だまだあるぞ！　パソコンとの合成画面表示も可能だし、通信アダプターとの接続で各種データベースも利用できちゃうのだ。ホントに多様な使い道があるんだね。

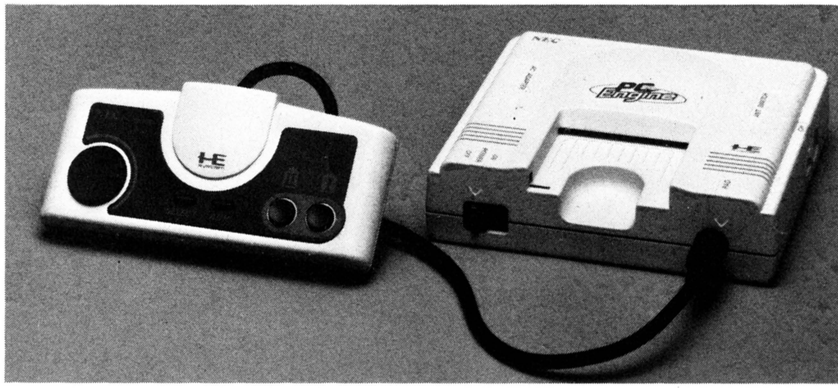
気になるのは何といってもソフト。本体と同時にハドソンから『ザ クンフー』、『ビックリマン ワールド』、『パリ・ダカールラリー(仮称)』の３本が発売になる。それ以降もハドソンやナムコなどから次々と発売される予定だ。ちなみにお値段は３本とも4,500円。

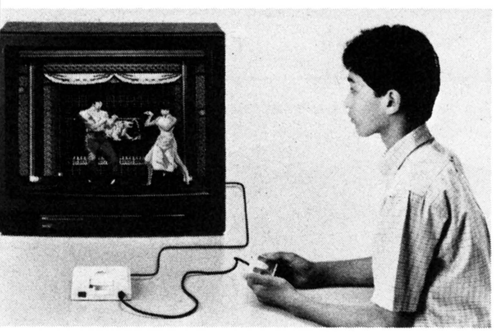
ゲームソフトは、テレホンカードと同じサイズのROMカードを使用する。他のゲーム機ソフトの互換性はないだけに、ぜひともソフトの充実化をお願いしたいものだ。

別売の拡張アダプター（マルチタップ)を本体に接続すれば、最大５人までひとつのゲームに参加することができる。お値段は2,480円。さらに別売で連射機能のついたターボパッドもある。こちらのお値段は2,680円だ。

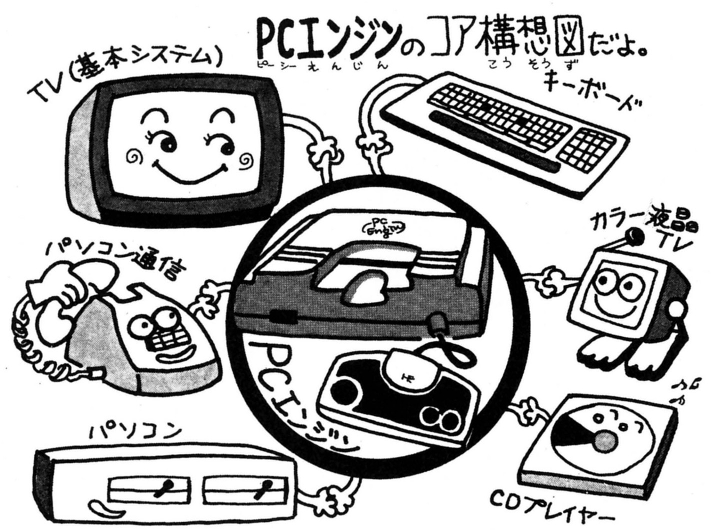
任天堂のファミコンが、ゲーム市場をほとんど独占しているなかで、新しいゲームマシンがどんなふうに影響を与えるか、ちょっと楽しみだね。今後、ＰＣエンジンに注目、なのだ。

⬇ＰＣエンジン本体のサイズは、縦135ミリ×横140ミリ×高さ40.4ミリ。じつにコンパクト！　重さも約350グラムと軽いので簡単に持ち運びができる。本体のお値段は24,800円。ＰＣエンジンについてのお問い合わせは、日本電気ホームエレクトロニクス(株)☎03-454-5111(大代表)まで。





⬅写真の画面に映っているのが「ザ クンフー」。画面の半分の大きさのキャラクターが、迫力のアクションゲームだ。発売日は定かではないが、「カトちゃんケンちゃん」という爆笑ゲームも出るよ。このゲーム、じつに表情がユニークなの。



登場で、今年の秋はウカウカしてられないのだ

●4畳半のアパートで、N. Y. のライブハウスにいるリッチな気分　フィールドプロセッサ

モノラルに始まったオーディオ装置はやがてステレオに進化して、それでも物足りない人たちのために4チャンネルシステムが生まれた。が、ハードメーカーが先行しすぎたせいかどうかは知らないが、4チャンネル、ムーブメントは不発に終わった。

そして時代はさらに過ぎ、VTRが普及して大型モニターテレビやＬＤ、高画質ビデオやらが登場し、〝AV時代〟に突入。と同時に、4チャンネルはサラウンドシステムと名を変えて再登場する。まさしく機械文明の輪廻(りんね)である、なんちゃってな。

で、サラウンドと4チャンネルのいちばんの違いは、サラウンドがデジタル技術をふんだんに使ってるとゆーこと。ＣＤとかDAT、サンプリングマシンとかデジタルディレイやデジタルリバーブと同じPCMという技術を使って、後ろのスピーカーから出る音をほんの少し遅らせたり、エコーをつくったりして、左右だけでなく前後の広がりを出すのだ。すると、まるでホールで音楽を聴いているような気分になるとゆーわけ。

DSP-3000はそのサラウンド効果をさらに一歩進めて、もっと積極的に音場を作り出してしまおうという装置。音というのは、床や壁、天井からの反射音によって聞こえ方が違ってくるわけで、これはホールの広さや材質で決まる。

DSP-3000は、実際に測定したN. Y.のビレッジゲートとか有名ホールなど20種類のデータをROMに持っている。4畳半の部屋でも、ヨーロッパのオペラハウスにいる気分にひたれるというわけね。ただし、反射音を再生するための4チャンネルアンプとスピーカーが4個必要ですけどね……。



⬆20種類のプリセットデータのほか、自分でプログラムしたデータを20種類メモリできる。4チャンネルアンプMX-55(98,000円)も同時発売。価格は280,000円。お問い合わせは日本楽器製造(株) ☎03-572-3121まで。

●手のひらサイズのパソコン通信ターミナル。手軽で簡単、低価格!　NET JACK

パソコン通信をやってみたいと思っているんだけれど、必要な機器をそろえるとなると大変だし……と思ってた方へ、朗報だよ！　NECから小型軽量、しかも安いパソコン通信ターミナルが発売されたのだ。左ページのＰＣエンジンといい、これといい、NECの活躍はめざましいものがあるなぁ。

パソコン通信を始めるには、まずパソコン、モデム、通信ソフトなどをそろえなければならない。でもこのネットジャック(PI-PT001)ひとつあれば、パソコン通信ができてしまうのだ。手のひらにのってしまうほどの小さい体に、モデムや通信ソフトなどを内蔵しているとは、スゴイ！

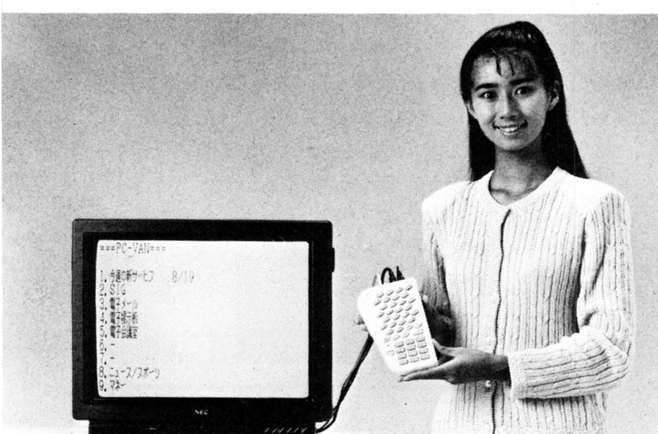
ディスプレイも専用のを買わなくていい。そこにある、ホラ、そのテレビ、それでいいのだ。家庭用テレビに電話回線、そしてネットジャックさえあればパソコン通信がOKというわけ。

とにかく、家庭で簡単に操作ができることを目的としているから、簡単なＡＢＣ方式のキーボード配列になっている。しかも、カラフルで見やすい。

さらにラクなことには、ダイヤル回してＩＤ入れて、メニュー検索して、といっためんどくさい手続きも短縮ボタンに登録すれば、一度やったことをもう一回やらずにすむのだ。短縮ボタンは4つあるので最大4局まで登録が可能。なんか電話みたいね。

記憶機能により、受信した画面の一時停止はもちろん、12画面分のスクロールアップ、ダウンができる。残念なことにプリンタに出力することはできない。まぁしょうがないかもね。

どうもパソコン通信というと、しちめんどうなイメージがあったけど、これなら誰もが、手軽にパソコン通信が楽しめそうだ。さあネットジャックでアスキーネットにアクセスしようぜ！



⬅基調は白地に黒文字だが、色調変化が楽しめる。地の色を青にすることができるんだけど、白地のほうが見やすいと思うな。サイズは、横113ミリ×縦197ミリ×高さ37ミリだ。お問い合わせは、日本電気ホームエレクトロニクス(株)☎03-454-5111(大代表)までどうぞなのだ。

●ビデオフロッピーを使った、新しい静止画メディアの登場なのだ　スチルビデオカメラ

次世代の静止画メディアとして注目をあびている、スチルビデオシステムに待望の電子スチルカメラが登場した。今までにもいくつか出てはいるけど、ほとんどが業務用。その中で、このフジックス スチルビデオカメラES-1は、小型・軽量で比較的個人向けだ。

カメラといってもES-1はフィルムを使わない。ビデオフロッピーに画像を記録していくのだ。ビデオフロッピーは、世界統一規格によりフォーマットは共通。約6センチのコンパクトな1枚に最大50コマまで収録できる。

ハンディーモニター(別売)を接続すれば、撮影済みの画像が再生できるので、任意のコマの消去や録画もOK！　1コマも無駄にしなくてすむというのは嬉しいね。

さらに、ビデオアダプター(別売)を装着すれば、撮ろうとしている画面のピントや構図を、撮る前にモニターで確認することができる。どんなふうに撮れてるかなぁ、というあとの楽しみもあるけど、事前にチェックするなんてプロっぽくていいね！

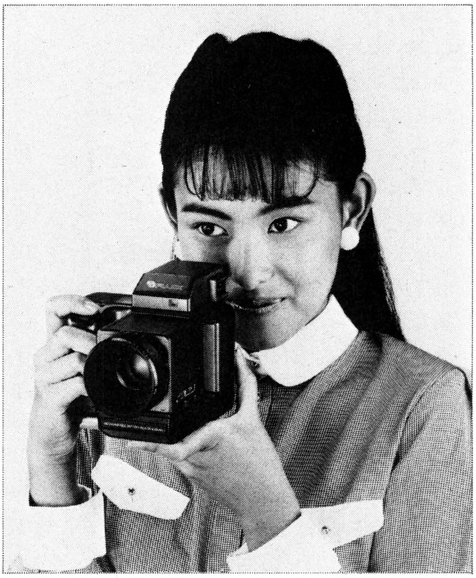
ES-1には、まだまだいろ〜んな機能が付いてるぞ。たとえば、連写機能。最高15コマ/秒のスピードで、連写ができてしまうのだ。連写コマ数は2〜50コマ内から自由にセッティングできる。あとは、シャッターを押せばいい、つーわけ。

適当な間隔で自動撮影できるインターバル機能も付いている。送り時間は1、2、5、10秒。無人で撮り続けたいときなんかには便利だね。とーぜんのことながら、セルフタイマーも付いてるよ。

撮影したフロッピーは、全国の写真屋さんに持っていって「これ、よろしくねン」と渡せば、なんとプリントしてくれちゃったりするのだ。プリントは、1画面を1枚のプリント(89ミリ×117ミリ)にするSVプリントと、25コマ分を1枚にプリント(89ミリ×117ミリ)するSVインデックスプリントがある。

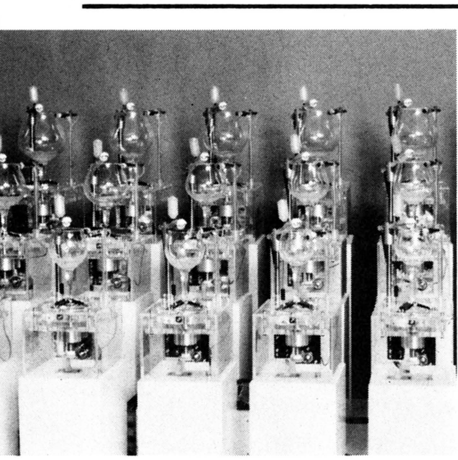
ちなみにお値段は、SVプリントが1枚250円、25コマインデックスプリントが2枚1組で900円だ。どっちにするとしても、高画質で質感のあるプリントになることは間違いなさそうだぞ。

今回、個人向けに商品化されたとはいうものの、まだ業務用を主体としてるため価格は340,000円とちょっと高めだ。もうちょっと安いといいのにね。テレビ電話が登場したり、いま静止画メディアは要注目だね！



⬆色再現性の良い原色方式のカラー分解フィルターを開発し、38万画素のCCDに搭載。別売のハンディーモニターの価格は50,000円、ビデオアダプターは10,000円だ。お問い合わせは、富士写真フイルム(株)☎03-406-2111(大代表)。

●透明なクリスタルグラスには、透明な音色がよく似合う　グラスハープ自動演奏システム



⬅21個のクリスタルグラスは、すべて特別注文。開発費は、5,000万円。1週間のレンタル料金は75万円！　楽器本体のお値段は決まってなく、注文により値段が決まる。でも、おこづかいでは無理みたい。お問い合わせは(株)タイトー☎03-264-8611(大代表)。

8月号で紹介したギターロボットの『弦遊』に引き続いて、今度はグラスハープ楽器の登場だ。このシステムは、21個(音)の特製クリスタルグラスに、マイコン(Z80)制御によってセーマ革を接触させ、演奏する仕組み。

グラスのまわりを水でぬらして、指のハラでチュイーンとこすったこと、あるよね？　あの音って、失敗すると単にウルサイだけなんだけど、成功するとシンセサイザーではちょっと出せないような神秘的な音だと思わない？

曲目は、『赤とんぼ』や『荒城の月』といった日本の歌から、『007は2度死ぬ』といった映画の主題歌までバラエティーに富んでいる。曲数は全部で14曲。

音楽にあわせて照明がともり、ビジュアル効果も満点！　グラスの光がキラキラ揺れるのを見ながら、グラスハープの音色を聴いたら夢心地になりそうだな。ギターの次はグラスハープ、さて次は何を出してくれるのかな？

New products

●コンパクトなサイズになっても、高性能なことに変わりはないのだ　ポータブルDAT

DATの登場から約半年。ついにポータブルDATが開発され、発売される運びとなった。各社一斉に発売になったときからポータブル化は望まれていたけれど、ソニーさんがその先陣を切ったというわけだ。

お値段は250,000円。今春に出た据置型DATデッキが200,000円で、50,000円ほどお高くなっているけれど、DATの高音質の録音・再生が屋外でも手軽に楽しめることを思えば安いもんだ。

うれしいことに付属アクセサリーがめいっぱい付いてくる。充電池、充電器、ACアダプターなどの電源系をはじめ、高性能ステレオマイクロホン、キャリングケース、ベルトなど、録音に必要なものは、ぜ〜んぶ付いてくるのだ。買って帰ったら、すぐにデジタル録音を楽しむことができるよ。

さらに、ソニーは車載用DATについても、試作機を完成させ、商品化に取り組んでいるという。これから、DAT製品がダッと出てきそうだぞ！



⬇およそB５版サイズのポータブルDAT(TCD-D10)は、12月初旬に発売の予定だ。ボディーカラーはブラックのみ。暗い場所での機能確認に便利なバックライト照明機構内蔵。お問い合わせは、ソニー(株)☎03-448-3311までどうぞ。

●たくさんの人たちが共通の感想をもつことって、すばらしいですね　ファイバーテレビジョン



⬅光ファイバーを画素とした大型高解度映像。テレビやプロジェクター、フィルムなどの各種ソースを利用できる。予定価格は周辺機器を含め、8,000万円。お問い合わせは、三菱レイヨン(株)☎03-272-4321(代)まで。

スポーツの秋である！　これからサッカーやラグビーといった、フィールド競技が盛んになる。いまから、お正月の天皇杯サッカーや高校ラグビーが楽しみである。フィールドをかけめぐる男たち、この迫力は真に己(おの)が目で見た者でなければわからない。競技場へ足をはこび、筋肉の躍動を感じてほしい。

こういった競技場などには、試合経過や得点を表示する、大型の映像表示がつきものである。ところが従来のものは、画質が荒くて見づらいものが多かった。ところが、三菱レイヨンで新開発されたファイバービジョンは、光ファイバーを使って、とっても見やすくできているのだ。しかも、180度の視野角度で競技場のどこでも見える。

これじゃ、競技場でファイバービジョンばっかり見ちゃいそうだ。

●全国の寂しがりやのみなさまお待たせしました。ニッポンの母です　いってらっしゃい

「俺は仕事に生きるんだっ!!」と言って単身赴任に行った人も、きっと上司に怒られてくじけるときがきっとあるはず。そんなときはやっぱりそばに誰かいて、優しい言葉をかけてほしいもの。

それができないなら、せめてこのまごころ人形を送って代わりにしゃべっていただきましょう。見るからに、ニッポンのおかーさん！　というイメージで心もなごむことでしょう。

人形の膝を押すと、「いってらっしゃい、でも寂しいなぁ。早く帰ってきてね」と話しながら頭と腕を左右に振るのだ。セリフはあと２種類ある。ときには母として、ときには妻として送りだしてくれる。

これで少しでも寂しさがまぎれてくれればいいけどね。逆に思い出して、余計に寂しくなったりしてね。そーいえば、久しく故郷のおかーさまに会ってないなぁ。どうしてるかな、元気かな……おかーさーんっ!!

➡ココロさんのおもしろ玩具シリーズの第3弾は、このいってらっしゃい人形だ。寸法は、全高220ミリ×幅110ミリ×奥行き125ミリ。約320グラム。価格は3,800円。お問い合わせは、(株)ココロ☎03-779-8141(代)。



▶ゲームをするのにも想像力は大切。映画みたり音楽を聞くのもいいけれども、

●魅力的な世界を舞台に少年の成長を描く力作 タリスマン スティーブン・キング、ピーター・ストラウブ

え、またスティーブン・キング、なんてイヤな顔しないでください。やっぱりおもしろいから、ついつい紹介したくなってしまうのですヨ。

それに今度の作品は、同じアメリカのホラー作家ピーター・ストラウブとの共作だし、おまけに長編ファンタジー(上下巻で1,200ページ)ときてる。これは注目せずにはいられない。

主人公はジャック・ソーヤーという12歳の少年(トム・ソーヤーを連想しちゃうでしょ)。彼が、もうひとつの国〝テリトリー〟の女王と、その分身(ツイナー)である母の命を救うため、途方もない旅に出かける物語。狼男も出てくるし、不気味なミュータントの犬や、爬虫類人間などがワンサカ出てくる。バトルシーンになると、血しぶきと肉塊が飛び散ってしまうのだから、これはもうスプラッターファンタジーってな感じ。

だからといって、キワものじゃない。ちゃんと主人公は魅力的に描かれているし、ひとりの少年の成長の記録としても感動できる。ここらへんをしっかり押さえられるのが、キングとストラウブのスゴいところなんだろーね、きっと。あらためて筆力のある作家だなぁ、と感心してしまったのだ!



➡上下巻ともかなりブ厚いので、ちょっと取っ付きにくいが、1度読み始めると気にならなくなるほどおもしろい。新潮社、各640円。

●世の中こんな人もいるんだなぁー、と安心する(?)本だ 中島らものたまらん人々 中島らも

朝日新聞を読んでいる人はご存知だろうが、日曜版に中島らもの『明るい悩み相談室』というコーナーがある。トンでもない悩みに、トンでもないお答えをするおもしろい欄だ。

この本は、そのらも氏が今まで遭遇した〝けったいな人々〟のことを書いたエッセイ。世の中には、こんな人もいるんだなーと、ひとりクスクス電車の中で笑っていた。が、ふと考えてみると、そんな私をみて、前に座っている人も、〝ヘンなヤツ〟と思っているのかもしれない。気を付けなければ……。

特に大笑いしたのは、ある課長のケチぶり。らも氏がつけたヘッドコピーが14文字で4万円。こりゃー高いというワケで、何と、7文字にしてくれといったというのだ。大笑いだけど、けっこういそうじゃない? このタイプ。不思議じゃないとこがイイよね。

ま、よくこんなにヘンな人ばかり集めたなぁ、と思ったけど、その収集場所のほとんどが関西。少々ドロくさいけど、素直に、飾らずに生きている人が多そうだから、こんな人大勢いるんだね、きっと。気どり屋の多い東京じゃあ、人の目ばっかり気にして、あんまりおもしろい人いそうにないもん。



➡著者自作のイラストも交えて、たまらん人やけったいな人をリアルに紹介。自分にあてはまる人もいたりして。サンマーク出版、980円。

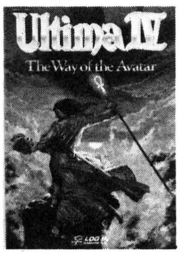
●ただただヒントを教えてしまうだけが、攻略本じゃないのです UltimaIV 別冊ログイン

突然の手前ミソで恐縮でありますが、この一冊について、ぜひぜひひとこと言わせていただきたく、強引にもしゃしゃり出てきたという次第です。

さて近頃は、新しいRPGが発表されると、どこの雑誌でも競ってマップやヒントを公開します。少々行きすぎの感もなきにしもあらずですが、ゲームのほうも、なんかこう、ヒントがないと解けないくらい難しくなっちゃってきている。だからさらに雑誌はヒントを載せる。その間にはさまれて、プレイヤーは落ち着いてプレイしていられないような状況にまでなってしまっているんじゃないか、と私どもは考えたわけです。そもそも、プレイヤーを助けてあげようと始めたヒントの掲載も、行きすぎると余計なお世話。

そこでハタと気が付いたのです。ヒントの出しすぎは、RPGの早解きの風潮を助長するもんであります。いいゲームは、みなさんにもじっくりと楽しんでもらいたい。そのためには、ヒントよりも、より深いゲームの世界に入ってもらう手助けとなる、ノート形式のガイドブックを作ろうじゃないか。そうして生まれたのが、この本だったわけです。

そんな私たちの気持ちもご理解いただいて、せいぜい使ってやってくださいな。あ、宣伝になっちゃいましたね。



➡ウルティマIVをプレイするなら、ぜひともお手元に置いて頂きたい、いえ持ってないと後悔してしまうのです。アスキー出版局、880円。

Books

やっぱり読書が一番。苦手な人は、楽しいものからトライしよう。

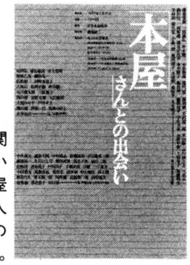
●同じ本屋さんでも随分違う。本屋さんのあれこれの本　本屋さんとの出会い　洋泉社編集部編

東京に住むようになって一番嬉しいのは本屋と映画館が多いことだ。

田舎にいる時は、新刊、特に私の欲しいSFなんかはなかなか手に入らなかった。なにせ、注文して１ヵ月はかかるありさまなんだから、結構ツラい思いをしたのだ。ところが、東京はその日のうちに入る。産地直送の強みだ。

でも、やはり〝本屋さん〟との出会いになると、故郷になってしまう。〝ツラい思い〟といってしまったけど、このイライラして待つ時間がそれなりによかった気もする。手にした時の喜びがやっぱり違うからね。SFのハードカバーなんて、先を読みたいけど、読んじゃうと、また次のを手に入れるのに時間かかるし……。なんてヘンな葛藤してたっけ。東京にいると、そんな悩みもなくなってしまい、少々残念。

なんて、この本を読みながら思い出してしまった。それぞれの世界で活躍している人の〝本屋さん〟との出会いは、それぞれにノスタルジックでロマンティック。みんな本屋さんに、夢と希望を求めて通っていたのである。幼いころの、町角の本屋さんには、そんな味わいがあった。若い君たちは、本屋さんに何を求めて行くのかな？



➡作家など〝本〟に関係する著名人が、思い出の本屋や好きな本屋を紹介した、本好き人間は必読の本屋さんの本。洋泉社、1,300円。

●TVアニメの初期傑作のオリジナルを１冊に収録　懐かしのヒーローマンガ大全集　文藝春秋編

先日、某アニメ雑誌を読んでわかったことだが、現在毎週放送されているTVアニメは再放送を含めると、なんと30本以上もあるのだ。これにはちょっと驚いてしまった。

なぜって、私の子供時代には（民放１局だけの田舎町だったこともあって）『鉄腕アトム』、『鉄人28号』、『エイトマン』ぐらいしかなかったからだ。そのせいか、この３本には思い入れがある。

特にアトムは、私の子供時代のヒーローそのもの。主題歌だって、ちゃんとソラで歌えちゃうんだから。日曜日の午前10時45分から放送していて、父兄参観日の日は断腸の思いで学校に行った。マーブルチョコレートを買ってアトムシールも集めたし、帯シールがついてたカッパコミックスも買っていた。あー、あのころが懐かしい。

と、思わずにはいられない本がコレ。30歳前後の人には、思わず涙モンの漫画が13本、ギッシリ詰まっている。のりたまのシールを集めた『エイトマン』。あの当時にしてはかなり洗練されたタッチだったなぁ。とか思い出しながら、秋の夜長とともに、自分がそんな歳になったのかと、あらためてビックリしてしまう、今日この頃なのです。



➡その時代を体験した人には懐かしく、若い人には今流行のレトロ感覚が感じられ、誰が読んでも興味深い１冊だ。文藝春秋、840円。

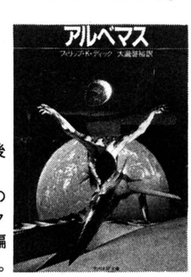
●SFという世界を借りて人間を描いたディックの問題作　アルベマス　フィリップ・K・ディック

７月末にショックな事件があった。何かとお世話になった『サンリオSF文庫』が終刊してしまったのだ。SF、ファンタジーだけじゃなく、奇妙な味わいのある作品も含めて、'78年から次々と200冊以上も発行してくれていたのに、本当に残念でしょうがない。

その最後を飾ったのが、このフィリップ・K・ディックの『アルベマス』だ。確か最初に出たのもディックの『時は乱れて』だったと思うし、考えてみれば〝ディックブーム〟なるものを生んだのも、サンリオSF文庫の影響だったような気がする。だから、最後をディックでしめくくるのは、それなりの意図があってのことではないだろーか、と思ってしまったのだ。

そして読んでみると、これがディックの自伝をふまえたところもあるせいか、ますます私は自分の考えに自信を持ってしまったのだ、ウン。

ディックという作家は、いつも人間の存在の意味を探していた人だ。それは、あの映画『ブレードランナー』の原作、『アンドロイドは電気羊の夢をみるか』にもしっかり描かれていた。そしてそれは、この作品にも如実にあらわれている。私が、いつもディックの小説を読むたびに感動してしまうのは、彼が、SFという世界を借りて、人間のあり方を示していたからなのだろう。



➡作者ディックの死後に発見された問題作。いつも人間というものを描いてきたディックらしい内容のSF長編だ。サンリオ、860円。

▶溢れんばかりのパワーで迫るシーナ&ロケットと渋くブルージーに歌うクリス・

#9 シーナ&ロケット



ビクター音楽産業
VIH-28303
2,800円

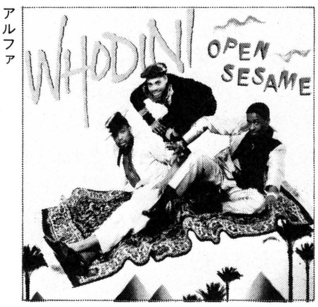
TV-CFでの鮎川親子を見ただろうか。2人の可愛い娘に囲まれて、幸福そうな鮎川誠の姿を。ステージの上ではクールでかっこ良いロッカーの彼も、ひと度ステージを降りれば、おとーさんなんだね、やっぱり。

さて、ロッカーとしての彼が率いるロケットは、最近ますます活動が活発になってきた。精力的にライブをこなすは、最新曲がTV-CFに起用されるはと、大活躍。その勢いにノッて作ったこのLPでは、バリバリ元気な彼らのサウンドが聴けるぞ！

作曲はすべて鮎川誠。作詞陣には湯川れい子、仲畑貴志らが起用されている。彼らの俗っぽくない、ロケットのスピリットをみごとにくんだ詞が、鮎川の織りなすメロディーにぴったりはまっている、という感じ。

ステージを降りれば、やはりおかーさんであるシーナの、パワフルかつ甘えるようなボーカルも、もちろん健在だ。ライブバンドである以上、彼らの本当の良さというのはステージで発揮されるんだろうけど、このLPからでも彼ら（ロケット）の底力は十分感じられるのだ。

OPEN SESAMI フーディーニ



アルファ
ALI-28055
2,800円

ラップは一時の流行に終わるんじゃないかと思っていたが、どうやら認識不足だったようだ。それを裏付けるようにして発売されたのが、RUN-DMCと並ぶラップの立役者、フーディーニの3rdアルバム『オープン・セサミ』。

前からサウンド的にも聴きやすい側面を持っていたフーディーニだが、このアルバムではそこにハードロック的な味付けを加えたり、R&B的なサウンドを取り入れたりして新境地を聴かせてくれる。M（ミリー）・ジャクソンのボーカルが入ったA-②『ビー・ユアセルフ』など、思わず「ムムム」の意欲作だ。

DOOR TO DOOR カーズ



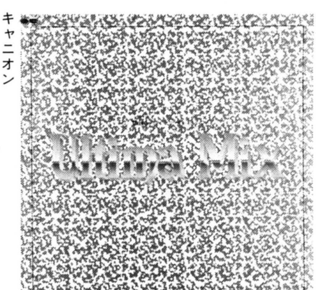
ワーナー・パイオニア
P-13563
2,800円

最近、各メンバーともソロ活動にいそしんでいたカーズだが、ようやく本来の〝カーズ〟としての活動を再開したようだ。

この『ドア・トゥ・ドア』は、じつに3年4カ月ぶりにリリースするLP。ソロ活動で、さらに磨かれた彼らの感性が1つになると、心なしか前回よりも数段洗練された音に聴こえる。プロデュースはリック本人。ソロ活動で開花した彼のプロデューサーとしての手腕が、十分に発揮されている。

3年4カ月の歳月はムダではなかった！　と、ファンも納得の1枚だ。

ウルティマ・ミックス 後藤次利 他



キャニオン
C28G0478
2,800円

ファミコンに移植された、コンピュータRPGの王者、ウルティマ。このアルバムは、言わばそのサントラ盤だ。

ゲームの音をシンセやサンプリングマシンに置き換えて、装飾音的な効果音を付け加えているのだが、手の加え方がスゴイ。スタッフが寄ってたかって遊びまくってる。とくにA-①、B-①は圧巻で、音が前後左右に飛び回るのだ。ゲーム音楽は初めてという後藤次利の曲が、〝聴くための音楽〟に生まれ変わったという感じ。ちなみに、アルバムのライナーノートは、ログイン編集部の人間が書いてます。

レア。今月のピックアップは、かなり対照的だ！

ダンシング・ウィズ・ストレンジャー　クリス・レア



ビクター音楽産業
VIL-28092
2,800円

車のTVコマーシャルで流れる、あのシブイ声に惹かれた人もいるんじゃないかな。声の持ち主は、クリス・レア。聞きなれない名前でも仕方ない。キャリアは長いながら、CMで起用された曲の入っている『オン・ザ・ビーチ』('85年リリース)というLPで、ようやく日本で注目され出したヒトなんだから。

彼の音楽活動は、'70年初頭に始まった。'76年にレコードデビュー、'77年には、グラミー賞の新人賞にノミネートされるという、大した実力者。英米ではメジャーな彼だが、日本において彼の名が知られ始めたのは、7作目のLP『クローバー』('85年)から。英米の動向に敏感な日本だが、彼については大きな見落としをしていたようだ。

彼の良さは、何といっても白人ばなれしたハスキーな声。アップテンポの曲もいいが、スローナンバーで聴く彼の声は、しみじみと心に浸透していくような、印象深いもの。このLPにはそんな彼の魅力が満載されている。インスト曲のジーンとくるギターも聴きものだ。クリス・レアの世界を、じっくり体感できる1枚だ。

SCRAP STORIES　大沢誉志幸

私は大沢誉志幸の顔が大好きだ(へへ)。それはさておき、1年2カ月ぶりに大沢誉志幸のアルバムが発売された。昨年は全国規模のライブツアーが好評を博したものの、レコード発売はミニアルバム1枚にとどまっただけに、まさにファン待望の作品となった。

今回のアルバムでは得意とするダンサブルなナンバーに加え、前作でも試みられた変則的なリズムの曲にも挑戦しており、自分の音楽をたんなるダンス・ミュージックだと言われたくないという彼の意地を垣間見ることができる。ゴキゲンなナンバーは依然健在だ。

EPICソニー
28・3H-303
2,800円

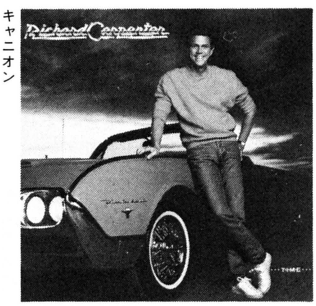


タイム　リチャード・カーペンター

カーペンターズ抜きには、'70年代のポップスシーンは語れない。それほどのスーパーデュオだった彼らだが、'83年の、リチャードの妹であり相棒だったカレンの死を境に、カーペンターズの活動は終止符を打たれた。残されたリチャードの今後の動向が気がかりだったファンも多いと思うが、今回のこの『タイム』で、妹の死の悲しみを乗り越えた彼の元気な声を、再び聴くことができるようになったわけだ。

1人になっても、やはりカーペンターズの片鱗が随所にうかがえる。彼の再出発の門出にふさわしい仕上がりだ。

キャニオン
C28Y3197
2,800円



エキスポの万国大戦略　EXPO

ゲーム音楽専門のアルファレコードGMOレーベルから、EXPOというニューグループがデビューした。『エキスポの万国大戦略』は、同グループのファーストアルバムだ。普通にシンセやサンプリングマシンを使った曲(!?)はもちろん、ファミコン・ディスク・システムだけで演奏した曲(B-①、③、⑤)も収録されている。ファミコンがいよいよ楽器の仲間入り、なのだ。

どの曲も、リスナーに不安定な気持ちを抱かせる不思議なものばかり。あえて名付けるなら、ニューエイジ・エスニックといったとこかしらん……。

アルファ
ALR-22916
2,800円



▶ベトナム戦争を題材にした作品が、今年アメリカでは何作も発表されている。

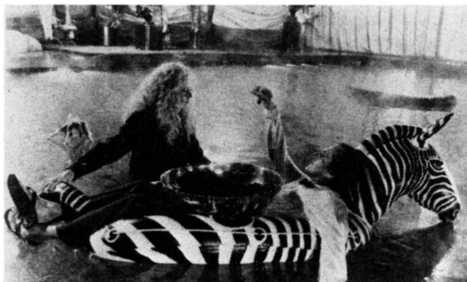
●ジャック・ニコルソンの怪演がスゴイ、ちょっぴり大人の喜劇 イーストウィックの魔女たち

いや、本当におもしろくって笑ってしまった！　今、思い出してみても、思わず顔がニンマリしてしまうほど楽しかった。やっぱりアメリカ映画界ってスゴイよね。ファンタジーはファンタジーでも、スティーブン・スピルバーグのタイプとはぜんぜん違う切り口の映画が作れちゃうんだから。

そう、スピルバーグが子供心を持つ大人なら、この映画の監督ジョージ・ミラー（あの近未来SF『マッドマックス』シリーズの監督さんだよ）、は遊び心を持つ大人。人生のツライことも楽しいことも心得たうえで、思いっきり遊べる人は、こんなステキな大人のファンタジーが作れるモンなんだなぁ。

そしてもうひとり、ミラー監督に輪をかけた遊び心を持つ大人がいる。主演のジャック・ニコルソンその人だ。美しい〝イーストウィックの魔女たち〟3人をむこうにまわしての大活躍に、私はア然となってしまった。これこそ怪演！　といい切れてしまうスゴイ演技を披露してくれるのだ。

ニコルソンは悪魔デイル・バン・ホーン（仰々しい名前が怪演にピッタリ）に扮している。彼は、イーストウィック



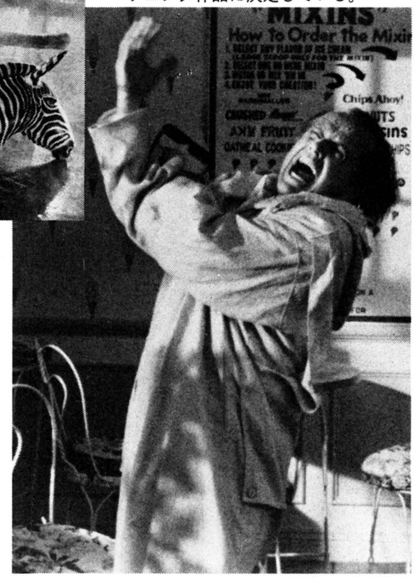
⬆狂気を演じさせると、右に出る者がいないニコルソン。この作品でも本領発揮してる。

に住む、今は独身となった女性3人の願いを叶えるためにこの町へやってきた。その願いは、もちろんステキな男性。もう男にはこりごりのハズだけど、やっぱり何があってもいくつになっても王子様を求めてしまう女心、なのだ。

だからといってデイルが理想ってワケじゃない。頭はウスいし、お腹も出てる。趣味はどーみても成金っぽく、話すことも下世話ときてる。だけどそこは悪魔、3人の弱味につけこんでみごとにハートをキャッチする。もう、3人はメロメロ。今まで着たこともないドレス、素晴らしいごちそう、おまけにいつのまにか空中に浮かぶことまでできるようになっちゃう。

でも、ここは小さな町。よからぬウ

⬇東京では、出きたてのホヤホヤの劇場「丸の内ルーブル」の、オープニング作品に決定している。



ワサがたちはじめ、ワレにかえる3人組。それでもケナゲなデイルは、あの手この手で彼女たちの心を引きもどそうとするが……、そうはいかなかったからタイヘン。トンでもないことが始まってしまうのだ！

とにかく、ニコルソンが最高にイイ。今までの映画史上、もっとも人間的で、もっとも単純で、もっともケバケバしく、そして、もっとも愛すべき悪魔像を作りあげた。セルッティ（有名なファッションブランド）の服を、下品に着こなし、羽根の嵐の中をころがりまわり、教会でチェリーを吐き散らし、大雨の中で門前払いを受け、黒のベンツから振り落とされそうになりと、次から次への災難を、最上級の怪演で受けとめているのだ。いやー、スゴイ。

もちろんファンタジーだから、ラストにはその手のファンが大喜びのクライマックスも用意されている。まさに最後の最後まで楽しめちゃう、これはこの秋一番のおススメ映画なのだ！

（ワーナー・ブラザース映画配給）

⬇左から、ジャック・ニコルソン、ミシェル・ファイファー、スーザン・サランドン、シェール。みんなひと癖もふた癖もある演技派ばかり。そして遊び心を持った大人。だからウマイのだ。



でも反戦映画って、格好いいのや興奮するのって困るよね。

●最近、めっきり数の減った本格的ミステリー映画が久々に公開されるぞ　冬の嵐

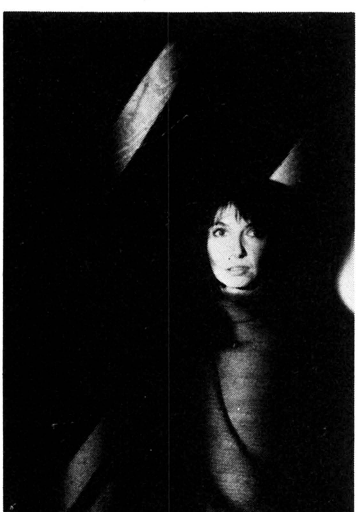
最近の映画界ってアクション、コメディー、SF、ホラーなんかは盛んに製作されているけど、ミステリーってのには、あまりお目にかからない。その昔には、ヒッチコックなるサスペンスミステリーの大監督がいたから、ファンは大いに楽しめたんだけど、ヒッチコックが死んじゃってからは、どうもイマイチぱっとしないんだなぁ。ヒッチコックを尊敬し、マネっこする人はたくさんいるけど、どれも下品だったり、キワものだったりでいただけない。

結局、ミステリーってのは、緻密なプロットの積み重ねと、謎解きのおもしろさで見せるもの。ラストに観客がアッというようなドンデン返しなんか用意されてると、もう大喜びしちゃう。もちろん、ホラー映画にだってサスペンスの要素はたくさんあるけど、SFXや特殊メイクでお茶をにごしているみたいな感じがしてしまうのだ。

やっぱりここは、そんなオマケに頼らない〝本格派〟って呼ばれるミステリーを見たいと思うのがファンの心情。ミステリアスで、サスペンスフル。ハラハラドキドキ、それでいて上品。こんな条件を満たした作品を、ね。



⬆監督はアーサー・ペン。ヘレン・ケラーの伝記を描いた「奇跡の人」や、名作「俺たちに明日はない」などで有名な人。血が飛び散らない、それでいてドキドキするミステリー映画を作りあげている。



⬆主人公ケイティ。演じるのは、日本ではあまりなじみがないが、アカデミー賞を受賞した経験を持つ、メアリー・スティーンバーゲン。

で、この作品の登場となるワケ。まず、思わせぶりな導入シーンがイイ。吹雪、帽子を目深(まぶか)にかぶった女性、コインロッカー、大金の詰まったバッグ。そして殺されて左薬指を切り取られる女性……。ま、料理でいうと食前酒みたいなモン。これがマズかったら、食欲がなくなっちゃうよね。

そして舞台は一転して、暖かそうな部屋の中。夫の腕の中でまどろむケイティ。これがこの映画の主人公。代役女優求むの広告を見て、オーディションに向かう。審査員はマーレーという男。彼はひと目で彼女を採用した。大喜びのケイティは夫の反対をよそに、さっそくマーレーと出かける。車の外は徐々に雪が増し、遂には吹雪となる。ケイティはどこをどう走っているのかもわからなくなって……。そうそう、こうでなくっちゃ。わけもわからず渦中に投げ込まれる女主人公。さぁ、食欲が出てきたぞ。

目的地についたときには、もう目の前が何も見えないぐらいの吹雪。そこでケイティを待っていたのは、古めかしい屋敷と車イスに乗った老プロデューサーに自動ピアノだった。夫に電話しようとするが、吹雪のため不通……。

これで舞台ができあがった。ここまではあくまでも前菜。次に登場するのが待ちに待ったメインディッシュだ。だけど、何が出てくるかはいわぬが華。ミステリー映画をじっくり楽しみたい人は、本当ならこの文も読まずにチャレンジするのがいいくらい。だって、料理もシンセンなほうが、より一層おいしくいただけるモンネ。

（MGM映画/UIP配給）

⬇ミステリー映画につきものなのが、美しいヒロインと殺人。これさえそろえば決まり！



文/渡辺麻紀

ACTION

スクランブルフォーメーション タイトー	MSX 5,800円	巨大隕石とともに東京を襲った謎の飛行物体。キミはバイプレーンとミニプレーンのフォーメーション攻撃で、敵を全滅させるのだあ!
ダイナマイトボウル 東芝EMI	PC-8801、MSX 2 5,800円(C、5D)	ボウリング場に行かなくても、迫力あふれるボウリングが楽しめちゃう。スコアもつけてくれるし、いたれりつくせりの大サービス。
魔界島 カプコン	MSX 2 6,800円(C)	アイテムいっぱい、謎いっぱいの、アクションアドベンチャーゲーム。伝説の財宝を求めて、7つの島に隠されたヒミツをあばけ!

ADVENTURE

ジーザス エニックス	XIt 7,800円(5D:3枚組、要2ディスクドライブ)	お待たせ! ウワサの『ジーザス』、XI版の登場だ。これまでのゲームの常識をくつがえすシナリオを、ぜひとも楽しんでいただきたい。
ガルフォース 創世の序曲 ソニー	MSX 2 6,800円(3.5D:3枚組)	7人のギャルをめぐってうずまく、黒い陰謀。宇宙空間を漂うスターリーフ号に、はたして未来はあるのか? 待望のMSX版が発売です。
アドレナリン・コネクション ビクター音楽産業	PC-8801mkIISR 7,800円(5D:3枚組)	平和な学園に舞い込んだ、一通の脅迫状から事件は始まる。校長の命を狙う犯人を探るのはキミだ! 川村万梨阿のナレーション付き。

ROLE PLAYING

ガンダーラ エニックス	FM77AV 7,800円(3.5D:2枚組、要2ディスクドライブ)	地獄道、畜生道、餓鬼道……、浄土の世界を舞台にしたアクションRPG。人気はちょびっと落ちちゃったけど、FM版で盛り返せ!
九玉伝 テクノソフト	PC-9801、MSX 2 7,800円(3.5D、5D)	ちんねん、そんねん、2人の小坊主が大活躍。見た目はカワイイけれど、ゲームはけっこう難しい。がんばってクリアーしてちょーだい。
獣神ローガス ランダムハウス	PC-9801、XI 7,800円(5D)	ハイ、みなさん。大変長らくお待たせしました。ようやく発売の運びとなった『ローガス』、滑らかスクロールが自慢のアクションRPGだ。
魔王ゴルベリアス コンパイル	MSX 5,900円(C)	魔物が棲むという谷に消えたリーナ姫。キミは旅の騎士ケレシスとなって、姫を救いに旅立つ。40曲以上のBGMは、必聴なのだ。

OTHERS

T.D.F. データウエスト	PC-9801、X68000 価格未定	怪獣退治シミュレーション『T.D.F.』に、移植版が仲間入り。 ゲームの少なかったX68000も、これで安心できるってワケ。
上海 システムソフト	XI 6,500円(5D)	やればやるほどのめり込む、解けたときの快感がたまらない。『上海』シンドロームは、まだまだ潜伏中。これからも患者は増えそう。
棋聖 ソニー	MSX 2 6,800円(C)	メガROM+S-RAM付きの対局将棋ソフト。対局の途中で中断しても、続きが行なえるのだ。初級者から上級者まで、幅広く遊べるよ。
ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲーム・アーツ	PC-9801、FM-7 価格未定	またまた出ました、『ぎゃん自己』移植版だ! スーパーキャラクターたちを相手に、どこまで勝ち進めるか。どっぷり楽しんでね。
SWEET-V2 徳間書店	PC-8801mkIISR 9,800円(5D)	ROM BASICと同じフリーエリアを確保、高速ロード/セーブ、使いやすいアセンブラなどを装備した、思いやりにあふれたDOS。

問い合わせ先

(株)エニックス	☎03-366-4345
(株)カプコン	☎06-946-6658
クリスタルソフト(株)	☎06-326-8150
(株)ゲーム・アーツ	☎03-984-1136
(株)コンパイル	☎082-263-6006
(株)システムサコム	☎03-635-5147
(株)システムソフト	☎092-752-5262
ソニー(株)お客様ご相談センター	☎03-448-3311
(株)タイトー	☎03-264-8611
(株)T&Eソフト	☎052-776-8500
データウエスト(株)	☎06-968-1236
(株)テクノソフト	☎0956-33-5555
東芝EMI(株)	☎03-587-9145
(株)徳間書店	☎03-432-4471
(株)日本テレネット	☎03-268-1159
BASHO HOUSE	☎03-486-0684
ビクター音楽産業(株)	☎03-423-7901
(株)ブレイン・グレイ	☎03-499-6943
(株)ランダムハウス	☎03-483-8666
(株)リバーヒルソフト	☎092-771-3217

SOFTLOG TOP30調査協力店リスト

北海道・東北

バグハウス札幌 ☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目 経済センタービル7F

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル4F

㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札信ビルB-1

㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目11

光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階

SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-641-7911
〒064 北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111
〒980 宮城県仙台市中央2-2-21

電巧堂 DaC ☎022-291-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電秋葉原東口店パソコンソフト5 ☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線㈱ ☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F

石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

シスペック㈱ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F マイコンセンター

ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップ pulse ☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻南3-14-7

マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11 西友大泉店

㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
〒170 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう7F

ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店 ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野1-1-12

鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F

㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
〒330 埼玉県大宮市宮町1-60

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売り場 ☎025-241-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

㈱真電本店 ☎025-243-6500
〒950 新潟県新潟市万代2-2-2

PiC ☎025-243-5135
〒950 新潟県新潟市万代1-2-3 野村コープ1F

パソコンショップ Σ ☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

栄電社J&P SAKAENOVA店 ☎052-261-9201
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-4-5 SAKAE

カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28

九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ブラザー販売㈱

㈱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市片町2-1-7

大阪

ニノミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

マイコンショップCSK ☎06-345-3351
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1

J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機㈱ 江坂店 ☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9

上新電機㈱ あびこ店 ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区苅田5-19-19

ニノミヤムセン エレランド ☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんば パソコンソフト売場 ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

ニノミヤムセン 別館 ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2-2-15

J&P テクノランド ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7

上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4

J&P メディアランド ☎06-634-1511
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-8-26

上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-644-1713
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5

上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-305

上新電機㈱ 堺東店 ☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26

上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1

上新電機㈱ さやま店 ☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡狭山町くみの木91-1

ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
〒597 大阪府貝塚市半田765-9

上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

㈱パスカル ☎0726-34-6190
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37 北大阪流通センター内

J&P くずは店 ☎0720-56-7295
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町5-12

J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機㈱ 尼崎三和店 ☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222

上新電機㈱ 伊丹店 ☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

上新電機㈱ 大和郡山店 ☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32

上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
〒660 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549

上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

パレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C-スペース ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命ビル

上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
〒730 広島県広島市中区大手町1-4-1

㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
〒810 福岡県福岡市中央区天神5-7-2

ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

頭寒足熱
連載第16回

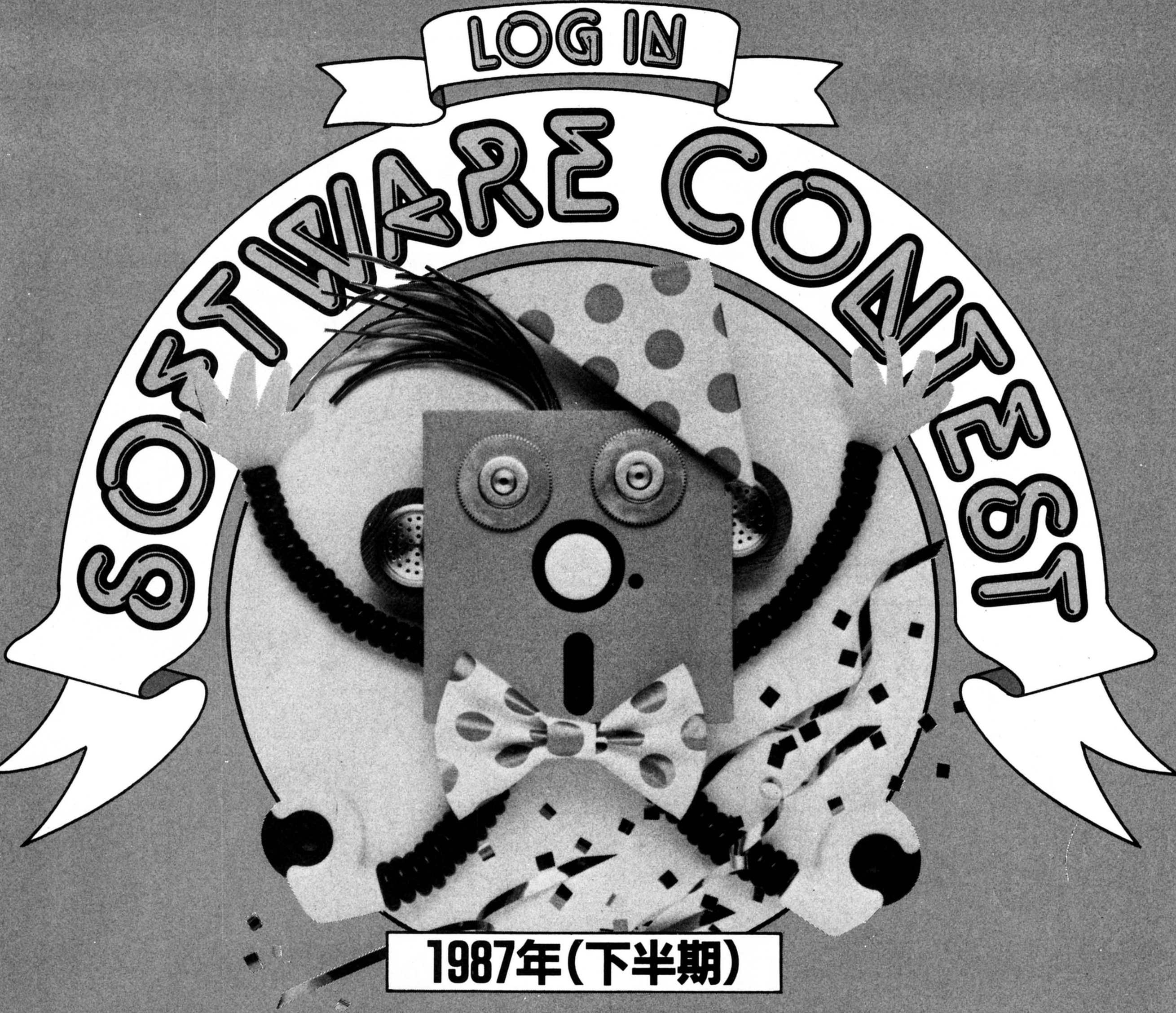
社会派推理アドベンチャー漫画

LOGiN SOFT

オホーツクに消ゆ

原作/堀井雄二　脚本/ゲヱセン上野　作画/ガスコン金矢





11月期(第48回)選考結果発表

●今月は'85年にグランプリを受賞した、『京都妖怪絵巻』の移植版の登場なのだ!

エントリーNo.61	3rdPRIZE	PC-8801シリーズ	つるつる星	■愛知県 鈴木義樹
移植コーナー		X1 turboシリーズ	京都妖怪絵巻	■徳島県 星合健二

応募のしかたは377ページを見よう!

3rd PRIZE
エントリーNo. 61 PC-8801シリーズ(要ディスク)、PC88VA

つるつる星(ぼし)

ユーモラスにせまる本格的パズルゲーム



ユニークなゲームタイトルや登場キャラクターが楽しいつるつる星は、本格的パズルゲーム。解きごたえたっぷりの作品なのだぞ。コンストラクションもあって、骨の髄まで遊べるこの作品、キミの頭脳で挑戦しよう！

突然空から降ってきた怪獣の卵を焼却すべし

つるつる星(ほし)は、地表が氷でおおわれた、青く美しい星。ここには、おだやかな気質を持つ、つるつる星人が住んでいて、平和な毎日を送っていた。

ところがある日、空から奇怪な物体が降ってくるという事件が起きた。つるつる星きっての物知りである長老によると、この物体は狂暴な怪獣の卵で、放っておくと、星は、怪獣の巣窟になってしまうという。危機を感じたつるつる星の人々は、卵をすべて焼き払うことにした。そしてその任務を命じられたのが、キミなのである。

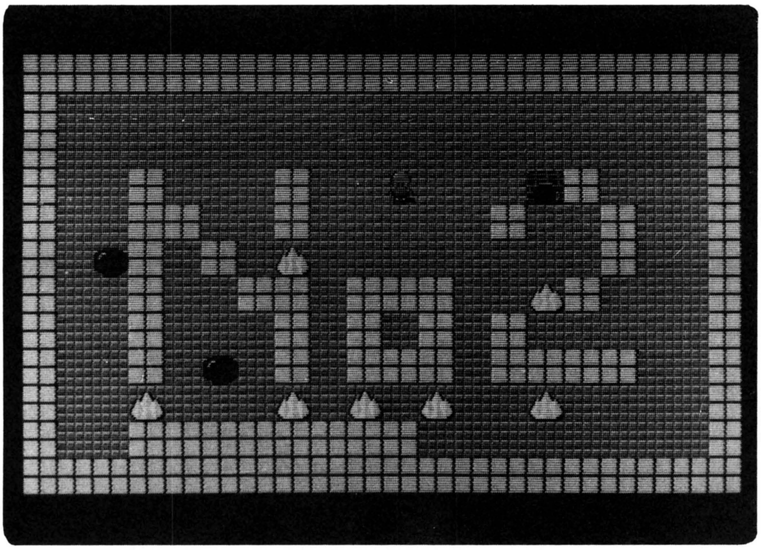
100近い数の卵は、星の25の街にわたって落ちている。これといって輸送手段のない星だが、地表が氷であることを利用して、効率よく卵を運び、焼却作業を進めてほしい。時間は限られている。一刻も早く作業を開始してくれ。



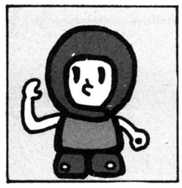
プレイヤーをさらに楽しませる工夫を！

このつるつる星、シンプルな構成ながら、かなり頭をひねらなければ解けない、奥の深い作品だ。簡単な操作で楽しめるコンストラクションモードもよくできている。だが、プレイヤーを引き込む努力がまだまだ不足しているようだ。グラフィックや音をフルに活かして、さらに楽しませる工夫を心がけてほしい。 (川村)

画面&キャラクター説明だぞ



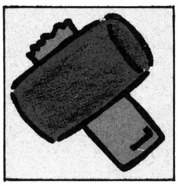
全25面。このうち最後の5面は、壁や氷のブロックに怪獣の卵が隠されていて、主人公が押すと卵が現われる。必要以外の壁には触れず、卵の数を増やさぬように注意しよう。



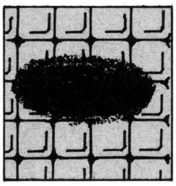
これが主人公キャラクター。名まえはまだない。怪獣の卵をひとつ残らず焼却するのが任務なのだ。



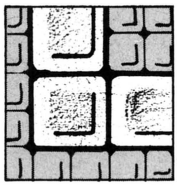
これが空から降ってきた怪獣の卵。殻が固く壊すことはできない。そこで焼却することになったのだ。



ハンマーを取ると、壁を1ヵ所だけ壊せるようになる。スペースキーで実行だ。



落とし穴がある面もある。ここに卵を落としてはいけない。氷のブロックでふさぐべし。



押してもビクともしない丈夫な壁も、ハンマーを使えば壊すことができるのだ。



これが焼却炉。ここにその面の怪獣の卵を、すべて運び込めば、1面クリアーになるのだ。

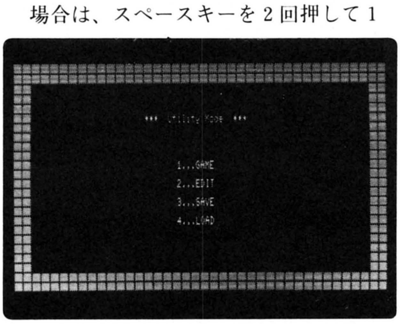


氷のブロックも卵同様動かすことができる。また、氷のブロックは、押して壊すこともできるのだ。

氷ブロックを利用して効率よい運搬を考えよ

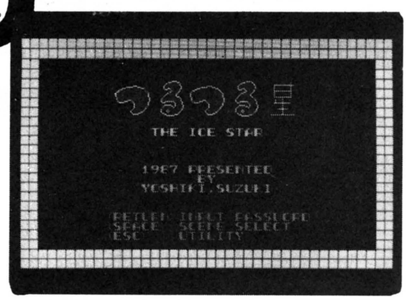
プログラムを走らせると、メニュー画面が出る。②以降はコンストラクションに関するものなので、説明は後まわし。ゲームをプレイするときは、①を選択しよう。①を選ぶと、タイトル画面が表示される。初めてプレイする場合は、スペースキーを2回押して1面からスタート。すでに何面か解いているときは、リターンキーを押してパスワードを入力し、挑戦する面を選択してからゲームに入ろう。

このゲームは、1面クリアーするごとにパスワードを教えてもらい、そのパスワードを入力すると次の面に進める仕組みになっている。教えてもらったパスワードは、忘れないようにしっかりメモしておこう。なお、パスワードの入力や、プレイする面の選択のしかたは、ゲームモード操作方法や、画面のメッセージを見てくれ。



⬆メニュー画面。①を押すとゲームに入り、②を押すとコンストラクションに入るぞ。

⬇タイトル画面。リターンキーを押すとパスワード入力モードに入るのだ。



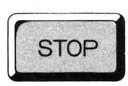
ゲームモード操作方法



⬅主人公の操作はテンキーで行なう。また、パスワード入力モードや面選択モードでの入力もテンキーだ。画面の指示に従ってくれ。

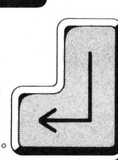


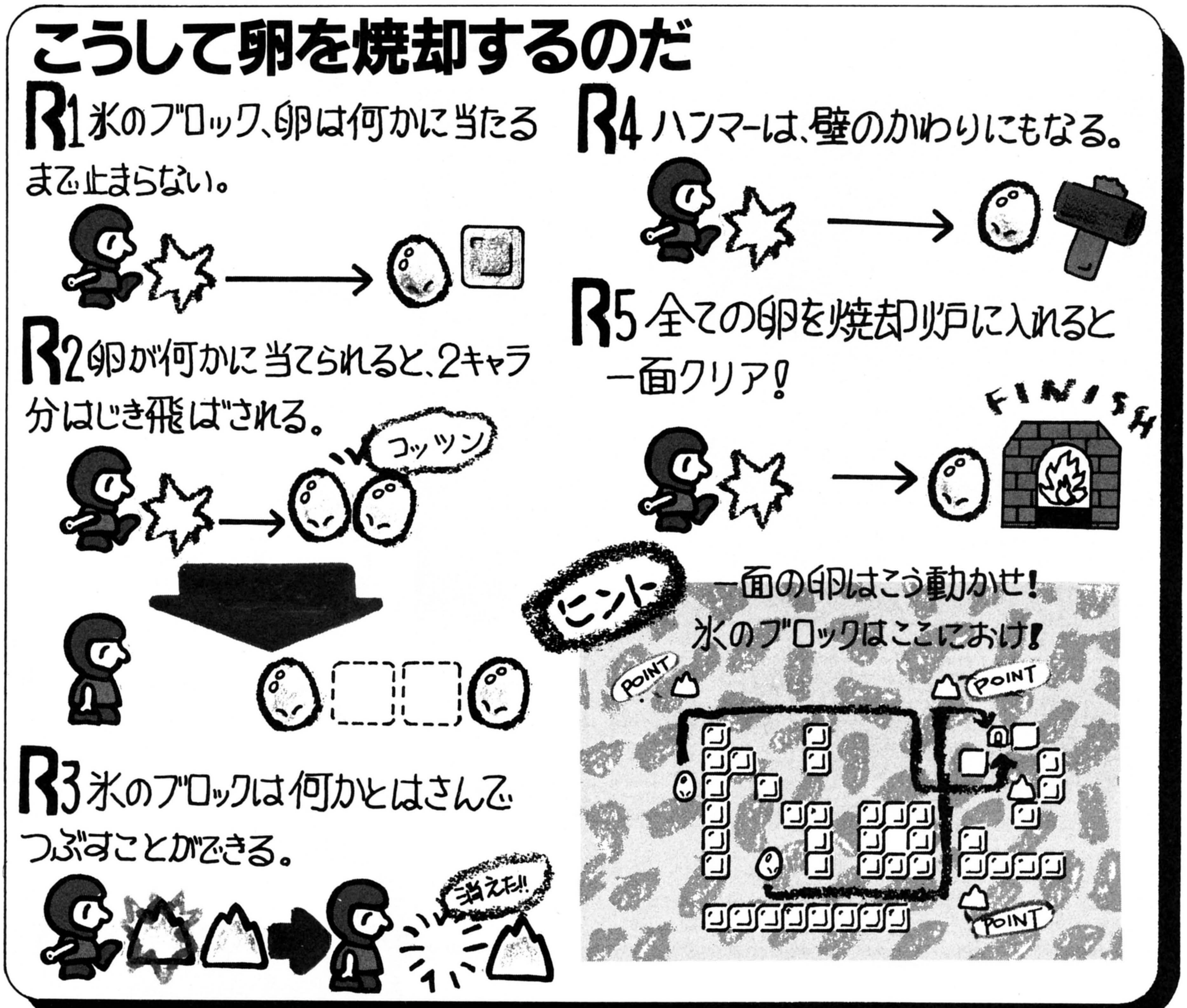
➡解けない! と思ったらストップキーを押す。すぐ挑戦し直すこともできるぞ。



⬆タイトル画面で押すと、面選択モードに入る。挑戦する面を選んだら再度押すと、ゲームに入る。ハンマーを使うのもこのキーだ。

➡タイトル画面で押すと、パスワード入力モードに入る。入力したら、スペースを押す。





各面には、主人公キャラクターと怪獣の卵、氷のブロック、焼却炉などが登場する。主人公キャラクターが動かすことができるのは、普通卵と氷のブロック。氷のブロックをうまく使って、卵をすべて焼却炉に投げ入れることができれば1面クリアーだ。

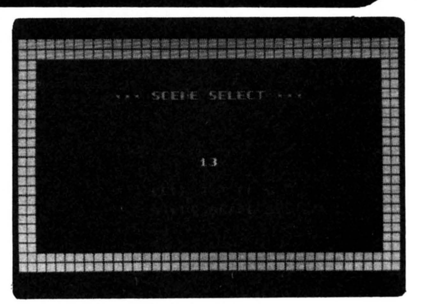
とはいえ、何しろ地面は氷だから大変。卵も氷のブロックも、主人公がちょっと触れただけで、壁やほかのキャラクターにブツかるまで止まらない。主人公は押すことのみで、引っ張ることはできないので、安易に卵を壁際に動かしてしまうと、戻すことができなくなるのだ。この点に充分注意してプレイしよう。



☗パスワード入力画面。前回クリアーしたときもらったパスワードを入力するのだ。

また、卵や氷のブロックを静止している卵にブツけると、ブツかった方は止まり、ブツけられた卵はキャラクターふたつ分はじき飛ばされる特性がある。卵がふたつ隣り合わせになっている場合も同様で、一方を押すと、その隣にある卵が2キャラ分動くのだ。この性質をうまく使って、卵を焼却炉に運び込んでくれ。

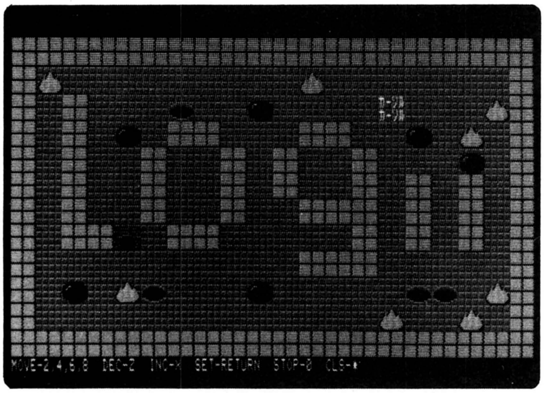
氷のブロックどうしや、氷のブロックと卵がふたつ以上並んでいるとき、これらを動かすことはできない。だが



☗パスワードの入力がすんだら面選択モードに入り、挑戦する面を選んでゲームスタート。

動かない氷のブロックを、押して壊すことはできる。ただ、むやみやたらに壊すと、その面を解くことができなくなるので、慎重にプレイしてほしい。

このあたりのキャラクターの動かし方は、上のイラストに説明してある。十分理解した上で、プレイに臨み、頭をたっぷりひねって、全25面を見事にクリアーしてほしい。



⬅コンストラクションモード画面。〝カーソル〞と文字で表示されているのがカーソルだ。テンキーで操る。

ラクラク操作感覚でオリジナル面を作ろう

このつるつる星には、自分でオリジナル面が作れるコンストラクション機能がついている。操作方法はとても簡単だから、キミも挑戦してみよう。

コンストラクションモードに入るには、最初のメニュー画面で2を選べばよい。次にゲーム用に用意されている面からモデルとする面を数字で選ぶ。まったくのオリジナル面を作る人も一応ここでモデル面を選んでくれ。

選び終わると、左の写真のような、コンストラクションモードの画面に入る。コンストラクション操作方法を見て、キャラクターの特性を考えながら、配置していこう。

作ったオリジナル面をディスクにセーブするには、メインメニューで3を入力。また、セーブした面を、プレイするには、4を選択すればよい。あとは、画面の指示に、従ってくれ。

コンストラクションモード操作方法

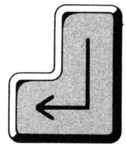
テンキーでカーソルを操作し、カーソルのある場所のキャラクターを置きかえて、面を作る。簡単だから、ぜひ試してみよう。



⬅コンストラクションを途中でやめるとき、0を押す。



⬅このキーを押すと、画面上のキャラクターすべてを消去する。



➡コンストラクションが終わったら、主人公をスタートさせる位置にカーソルを置き、このキーを押す。卵の数を入力して終了だ。





⬅Xキーを押して、カーソルの位置に置くキャラクターを順に切り換える。Xキーとは逆の順にキャラクターを切り換えていくのが、Zキーだ。

サウンド講座

カミヤスタジオ

サンプリング入門④

こんにちは、カミヤスタジオの岩崎です。サンプリング講座もいよいよ最終回。じゃ、頑張っていきましょう。

ところで、春のワシントンに続き、9月にカナダのオタワでコンサート、〝Shigenori KAMIYA Earth Works '87〞をやってきました。神谷さんを中心に、私と山貫がバックだったんだけれど、そこでもサンプラーは大活躍をしてくれました。まずはご報告まで……。

さて、実際にサンプリングするときは、ラインで入力する場合と、マイク入力の場合とがあります。ライン入力の場合、音源はレコードとかCD。デジタル録音されたCDを使うと、かなり高品質なサンプリングができます。

マイクの場合は、録る音によって音源とマイクの距離をうまくとることが大事です。例えば、風鈴の「チーン」という音をサンプリングしようとした場合、マイクが遠すぎると周囲の雑音まで一緒にサンプリングしてしまって、よい音での再生は望めません。これは別に風鈴の音に限らず、マイクで録る場合すべてにあてはまります。

といって、マイクが近すぎると「チーン」という音の「チ」の部分がやたら大きくなってしまい、全体として聴いたときに風鈴らしからぬきたない音になってしまいます。何度か試してみて、最良のマイクの位置を決めるようにしてください。それから、マイクはもちろん良いものを使ったほうがいいのですが、始めのうちはあまりこだわらず(お父さんのカラオケのマイクで十分です)、むしろいろんな種類の音を数多くサンプリングしてみることです。やっているうちに、「録音」のコツがつかめてくるはずです。

また、広い音域にわたる楽器の音をサンプリングする場合(例えば、ピアノや木琴など)は前回説明したように、サンプリングした音より高い音や低い音では音の感じがかなり違ってしまうので、ただひとつの音を録るのでなく、3度とか5度の音程ごとにサンプリングしたほうがよいでしょう。ただし、サンプラーによって、1個の音源についてサンプリングできる音の数が違うので、取り扱い説明書をよーく読んでください。

サンプリングの基本的なことをお話ししてきましたが、サンプラーというのは決してリアルなサウンドを再現するためだけのものではありません。パソコンゲームで本物のロケット音がうなる……、というのは大変おもしろいことです。ところが、毎回違った音で演奏されるバイオリンは、サンプラーだとサンプリングした音しか出してくれません。当然、演奏のニュアンスも無機質なものになりがちです。

そこで楽器としてサンプラーを使う場合は、ひとつの音色を新しく作る手段として使ってみるという考え方も大切だと思います。例えば、ピアノの音のアタックをゆっくりしたものに変えてみたりするわけです。サンプリングした音をいろいろ編集してみるということにも、新しい音の世界が広がっていく可能性があるのです。

移植コーナー X1turboシリーズ

京都妖怪絵巻

失われた神器を求めて繰り広げる和風RPGだ!



第18回ソフトウエア・グランプリを受賞した、純和風RPG『京都妖怪絵巻』がX1ターボに移植された。シナリオやゲームバランスの良さは2年前のゲームとは思えないほど。レトロというわけじゃなく、良いモノはやっぱり良いのだ。

A.MATSUMOTO

妖怪どもをやっつけて三種の神器を取り戻せ

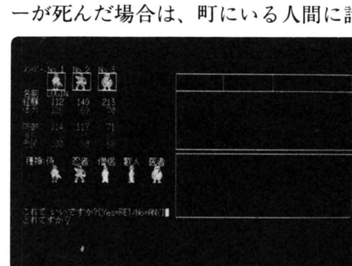
時は戦国。天下を取らんとする武将たちが、各地で戦乱を繰り返していた。ところがこの乱世に乗じて、京の都で妖怪どもが暴れだし、帝に代々伝わる〝三種の神器〟を奪って社寺に潜伏してしまったのだ。この神器を取り戻すため、帝は幾人もの家来を差し向けたが、ひとりとして帰ってこない。そこで帝は、剣の道に命を捧げる侍に、神器奪回の望みを託したのだ。

プレイヤーはこの侍となって京の都で暴れ回る妖怪どもを退治し、三種の神器を取り戻さなければならない。

ゲームを始める前に、キャラクターを新しく作るかどうか聞いてくるので、初めてゲームをやるときは〝Y〟、前回の続きをやりたいなら〝N〟を入力する。

最初に主人公の名前を入力し、リターンキーを押すと、パラメータの値がランダムに変化するので、適当なときにスペースキーを押す。リターンキーで決定だが、数値が気に入らなければスペースキーを押して、何度でもやり直せるのだ。

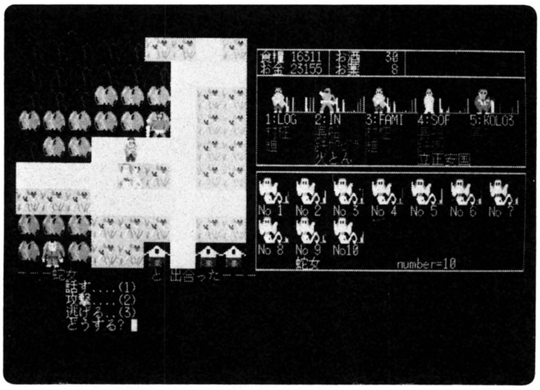
主人公が決まったら、仲間のキャラクターを作ろう。仲間は最高5人まで。侍、忍者、僧侶、歌人、医者の中から好きな職業を選べるのだ。主人公が死ねばゲームオーバーだが、他のメンバーが死んだ場合は、町にいる人間に話



⬆まずはキャラクターメイクだ。パーティーは5人まで。下の5つの職業から選べるのだ。

京都妖怪絵巻

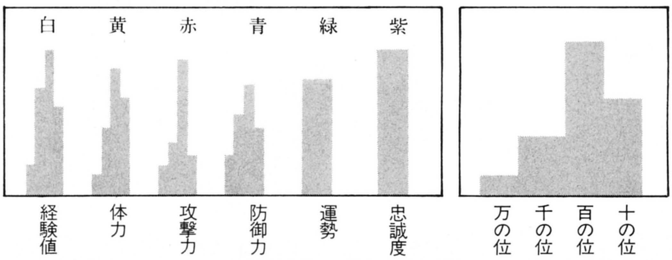
これが画面どすえ



左側がゲーム画面、右側はプレイヤーのパーティーのステータスや、出会った敵キャラなどの表示だ。キャラクターの横にあるのはパラメータグラフなのだ。敵キャラには体力(黄)だけが表示される。

パラメータグラフ

運勢と忠誠度以外は、十、百、千、万の単位の棒グラフになる。10珠のソロバンみたいなモノ。



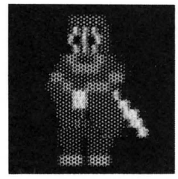
しかけて、仲間にすることができる。

パラメータの中で、運勢は敵から逃げるときの成功率や、倒した敵がお金を残すかどうかの確率に関係している。

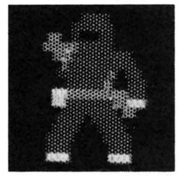
また、忠誠度は他のメンバーが主人公、つまりリーダーを信頼し、自分の持つ能力（忍法、お経、歌、治療）を使ってくれるかどうかに関係している。

パラメータはゲームの進行を大きく左右する。気に入る値になるまでやり直そう。

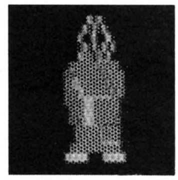
主人公が選べるキャラクター



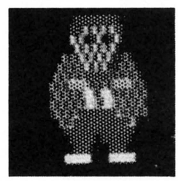
侍　主人公のキャラクターは侍だが、同じ職業の味方を選ぶこともできる。すべての武器、防具が使え、攻撃力では最強のキャラクターだ。



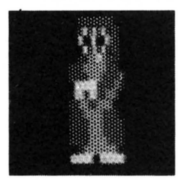
忍者　忍法書を買うと忍法が使えるようになる。パーティーが妖怪から逃げるとき忍者がいると、忍法を使って逃げやすくしてくれるのだ。



僧侶　武器を使って戦う代わりに、お経を読んで敵の防御力を下げてくれる。ただし、事前に経文書を買っていなければお経は読めない。

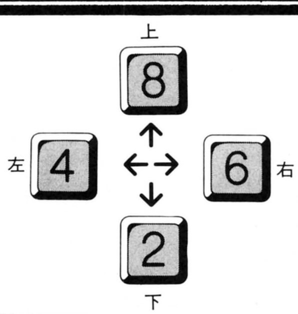


医者　戦闘で傷ついた仲間の治療をしてくれるのだ。医者がいるといないじゃ大違い。戦いには不向きだが、ぜひメンバーに加えておきたい。



歌人　歌集を買えば、歌人は戦闘の前に歌を詠んでくれる。うまくいけば妖怪との和解が成立し、強力な敵と戦ってムザムザ死なずにすむ。

キー操作

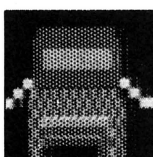


SPACE　店や寺に入る

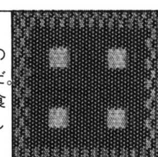
ESC　コマンドモード

RETURN　元のモードに戻る

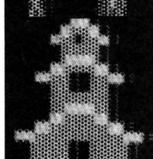
古都の風物



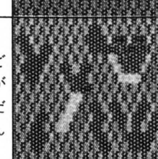
店　緑色のカベに看板のある家は店屋なのだ。武器と防具の店、食料品店、本屋、そして診療所の４種類。



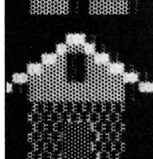
田んぼ　道の次に歩きやすい場所で、食料の減りも少ない。敵と出会っても、比較的逃げやすい地形だ。



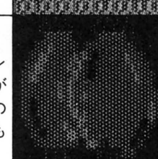
社寺　10ヵ所ある社寺のどこかに三種の神器が隠されている。ただし強力な妖怪が潜んでいるから注意！



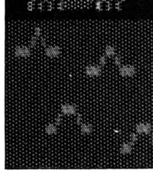
草原　田んぼに比べて少し歩きにくいため、食料の減りがやや大きい。忍者とサムライは同等の強さになる。



家　一般の民家で、プレイヤーは通ることができないが、妖怪の中には通れるものもいるらしい。



森　森では歌人の歌が役に立つ。忍者の攻撃力は1.5倍になる。草原よりさらに食料の減りが早い。



川　川や水の上はプレイヤーは通れないが、家同様、一部の妖怪は平気で通ってくるので安心できない。



山　一番歩きにくく、食料の減りは最大。敵からも逃げにくい。ただし、忍者の攻撃力は２倍になる。

敵妖怪の一部だ



パーティーの総合力が妖怪に勝つ鍵なのだ

キャラクターメイクが終わるとゲームが始まる。主人公のパーティーが現われるのは、ちょうど商店街のあたり。店は全部で4軒。左から武器防具屋、本屋、食料品店、診療所の順で並んでいる。主人公は最初2000金持っているが、初めのうちは高い武器より食料品をコツコツ買うようにしよう。

食料は歩くたびに減り、ゼロになるとゲームオーバーだ。森や山などは食料の減りが早いので、なるべく道の部分を歩くのが食料節約のコツ。

十分に食料を買い込んだら、外を歩き回って妖怪と戦おう。妖怪に出会うと、妖怪の姿と体力グラフが表示され、〝話しかける〟、〝攻撃する〟、〝逃げる〟の3つのコマンドが出る。

〝話しかける〟は和解のコマンド。メンバーの中に歌人がいると、歌を詠んで妖怪と和解できるのだ。和解が成立すると、〝メンバーに入れる〟と〝別れを告げる〟のどちらかを選べる。ただし、メンバーに入れるのは人間だけだ。〝攻撃する〟を選ぶと、各メンバーに何番の敵を攻撃するか聞いてくるので、敵の体力グラフを参考に、攻撃したい敵の番号を入力しよう。



僧侶、歌人、医者のメンバーは〝戦いに参加しない〟を選んでもいい。

僧侶の場合は〝お経を読む〟こともできる。お経が効くと、敵の防御力が下がり、攻撃が成功しやすくなるのだ。

〝逃げる〟を選んだ場合、忍者のメンバーは忍法を使って逃げやすくしてくれる。地形によっては逃げにくい所もあり、失敗すると敵から先制攻撃を受けてしまうので、注意が必要だ。

歌集や経文書、忍法書はすべて本屋で買うことができる。ただし、経験に応じたレベルの書物しか売ってもらえない。経文と歌は、敵のレベルに合ったものでなければ効果が上がらないので、何度か試してみて、各妖怪に有効なものをメモしておこうね。

戦闘が終わると、医者は自分の経験に応じて、体力回復の治療をしてくれる。医者がいるととっても心強いんだ。

武具	小刀	主人公が最初に持っている武器だ。
	長船	2000金で買える格安の長刀。
	虎徹	5000金にしては結構切れ味がよい。
	村柾	かの名刀村柾は少し高めの8000金。
	菊一文字	切れ味バツグン！　12000金ナリ。
	正宗	20000金。ここまでくると家宝だ。
防具	兜（かぶと）	主人公が最初に持っている。革製。
	鉄兜	1000金で買える。革製よりはマシ。
	かたびら	防御力はマアマア。お値段5000金。
	鉄かたびら	忍者はここまで持てる。8000金だ。
	鎧（よろい）	鎧は侍だけが持てる。10000金。
	鉄鎧	15000金で買える最強の防具だ。

忍法書	まきびしの術	効果は薄いが、1000金はお買い得！
	手裏剣の術	2000金出せば手裏剣が使えるのだ。
	煙幕の術	これが使えると心強い。4000金。
	水とんの術	水を利用した忍術。6000金だ。
	火とんの術	必殺火とんの術の忍法書は8000金。
経文書	四方印の書	お経の入門編ともいえる。1000金。
	八正道	これが苦手な妖怪は多い。2000金。
	歎異抄	強さ中程度の妖怪にきく。4000金。
	正法眼蔵	6000金だが、経験の浅い僧はダメ。
	立正安国論	強い妖怪にもよくきく。8000金だ。
歌集	万葉集	素朴な歌が多い入門編。1000金。
	古今和歌集	2000金で買える。最初は役に立つ。
	金槐和歌集	4000金だ。歌人の価値も出てくる。
	新古今和歌集	かなり強い敵にもきく。6000金。
	千載集	強い敵は高級な歌を好む。8000金。

ところで、忠誠度が低いと忍者は忍法を使ってくれないし、僧侶はお経を読んでくれない。医者にも歌人にも見放されてしまうのだ。そんなときは食料品店で酒を買って飲ませると、忠誠度が上がる。ゲンキンだね。ゲーム中に後から仲間に入れたメンバーは、経験値は高いが忠誠度が低いので、酒をたっぷり飲ませよう。

[ESC]でコマンドモードになり、セーブ、ロード、酒を飲む、薬を飲む、（メンバーの）配置換え、（メッセージ）スピードを変えるの７種類のコマンドを選択できるようになっている。

ゲームのコツは、メンバーに侍と忍者を多くし、医者を１人入れることだ。最初はタヌキだけを相手にし、レベルが上がったら僧侶を仲間にすると、パーティーの総合力も上がる。寺に行くのは、かなり強くなってからにしよう。

というわけで、キミも三種の神器の奪回目指してトライしようぜ！

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう！

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 賞金30万円＋パッケージ販売

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、毎月、オリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれのエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、１月号、７月号の誌上で発表いたします（第４回の選考発表は'88年１月号誌上になります）。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、最優秀賞、優秀賞として表彰いたします（該当作なしのときもあります）。最優秀賞を受賞したプログラム、優秀賞を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

ログインソフトウエアコンテスト

募集要項

●応募部門……Ⓐゲームプログラム部門
　　　　　　　Ⓑゲームシナリオ部門
●応募条件……未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選者は（株）アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。
②機種名、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
③郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所）を明記したもの（住所、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください）。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされたかたには、賞金をさしあげます。

●グランプリ……賞金30万円
●2ND PRIZE……賞金20万円
●3RD PRIZE……賞金10万円

また、エントリー作品をTAKERUで販売する場合には、印税（当社規定）が支払われます。さらにパッケージ化の際には、パッケージの印税（当社規定）が支払われます。

●宛て先
〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー ログイン編集部
「ログイン ソフトウエア コンテスト」係

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。

リスト郵送サービスのお知らせ

ログインからリストページがなくなってはや2ヵ月。わけのわからない数字のならんだページがなくなって、読みやすい雑誌になったと喜んでくれている読者も多いことだと思う。その半面、毎月自力でリストを入力してきてくれた読者のみなさまには、チョッピリもの足りない思いをさせてしまっているかもしれない。でも、リストページ以上に記事ページを充実させて、もっとおもしろい雑誌を作っていきたいログインの気持ちをわかってもらいたいわけなのだ。

もちろん、おもしろくて役に立つプログラムは、これまで以上にどんどん楽しんでもらいたいのは言うまでもない。

ログインのプログラムを簡単に手に入れるには、TAKERUや通信販売を利用してほしい。でも、諸々の事情でどーしてもという人に、ログインでコピーしたリストを郵送しましょうというのがこのサービスだ。右の説明の①～③を用意して、封筒に入れて申し込もう。

ただし、RPGツクールまみりんのリストは郵送できないので注意してね。

用意するもの

①申し込み用紙

下の用紙を切りとって、必要事項を記入してください。

②返信用封筒(角形3号、21×27センチ以上のもの)

リストの送り先の住所を、郵便屋さんがわかるように書いてください。

③リストコピー&郵送料

プログラム1本につき600円分の郵便小為替(郵便局に行って、定額小為替くださ～いと言えばわかります。手数料が600円分の場合で10円かかりますが、現金書留より安あがりです)。切手でのご送金は、ご容赦ください。

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
リスト郵送サービス⑪ 係

受け付け期間

'87年10月8日～'87年11月8日

この件に関するお問い合わせは、ログイン情報電話☎03-486-8086(月～木曜日、午後2時～5時)をご利用ください。

月刊ログイン リスト郵送申し込み用紙('87年11月号)

ご希望のプログラムに○をつけてください。

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.61
1.つるつる星 (PC-8801シリーズ、要ディスク) …………………… 600円

ログインソフトウエアコンテスト 移植コーナー
2.京都妖怪絵巻 (X1turboシリーズ) …………………… 600円

計　　本 × 600円 = 同封為替金額　　円

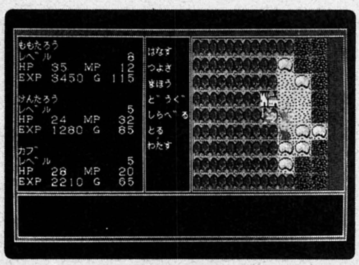
ご住所	□□□-□□		
お名前	フリガナ	電話番号	(　　)　－

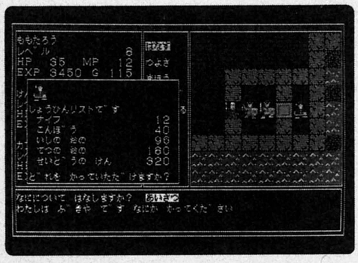
⬇アスキー使用欄(ここには何も記入しないでください)

ツクールシリーズ第2弾

◆ディスクログイン(PC-8801シリーズ、2ドライブ対応)

RPGツクールまみりん





↑今月号の特集で、アッと驚く新機能の数々を見せびらかした『RPGツクールまみりん』。これさえあれば、キミのすんばらしーオリジナルシナリオが、あっという間にRPGとして完成。作ったゲームディスクを友だちにプレイしてもらえば、満足度100パーセント。これでRPG界の星となろう。

PC-8801シリーズ、2ドライブ対応　　4,000円(送料込み)

今月号の特集を読んで、モーゼンとRPGの創作意欲がわきあがってしまったキミ！RPGツクールまみりんを手に入れるには、2通りの方法がある。

まず、次のページを見て、キミの家の近所にTAKERUの設置店があったら話はカンタン。お金を持って買いに行くだけだ。

もし近くにTAKERUがなかったら、ちょっぴりめんどーだけど、アスキー直販部に申し込んでほしい。下の申し込み用紙に必要事項を記入して、現金書留で代金と用紙を左のあて先に送るのだ。すると約2週間後にディスクが送られてくるってわけだ。

届くまでの2週間、待ち遠しいと思うけど、その間にキミのオリジナルRPGの構想をじっくり練っていてもらいたい。

ログインは、キミの傑作RPGの誕生を願っているぞ！

■申し込み先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　直販部「ディスクログイン⑪」係

■申し込み受け付け期間

1987年10月8日〜1987年11月8日(当日消印有効です)

■問い合わせ先

アスキー直販部 ☎03-486-7114

■プログラムの内容の問い合わせ先

ログイン編集部 ☎03-486-8086

ディスクログイン('87年11月号)申し込み用紙

必要事項をご記入のうえ、現金書留に同封してお申し込みください。

ツクールシリーズ第2弾

◆RPGツクール まみりん　5″-2D(2枚組) …………………… 4,000円
(PC-8801シリーズ、2ドライブ対応)

同封金額　　　　円

ご住所 アパート名、号室番号、会社宛ての場合は部署名までご記入ください。	□□□-□□		
お名前	フリガナ	電話番号	(　　　)　ー

⬇アスキー使用欄(ここには何も記入しないでください)

ブラザーさんとこの TAKERU なら、即、手に入る今月のプログラム

ブラザーのソフト販売機TAKERUでログインのプログラムも買えちゃうことは、もうすっかりおなじみだね。今月はソフトウエアコンテストの2作と、特集で大々的に紹介したRPGツクールまみりんが、ラインナップに加わった。今月号のログインを最大限に活用するために、ぜひともプログラムを手に入れてもらいたいのだ！

TAKERUでソフトを買うには、お金を持ってTAKERUの設置店へ行くだけ。品切れの心配もなくて、とってもラクチン。思いたったその日から、ログインのプログラムで遊べちゃうのだ。

そうそう、RPGツクールまみりんは、通信販売もやってるから、そっちを利用するって手もあるぞ！

1987年10月7日発売開始

ツクールシリーズ第2弾

●RPGツクールまみりん …………………………… 4,000円
(PC-8801シリーズ、2ドライブ対応)

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.61

●つるつる星 …………………………………… 2,000円
(PC-8801シリーズ)

ログインソフトウエアコンテスト 移植コーナー

●京都妖怪絵巻 ………………………………… 2,000円
(X1 turboシリーズ)

※これらのプログラムの詳しい使い方は、今月号のログイン本誌に掲載されています。

■ログインのプログラムの内容に関するお問い合わせ先
ログイン情報電話 ☎03-486-8086（月～木曜日14：00～17：00）

TAKERUの設置店は全国に132店もあるのだ!!

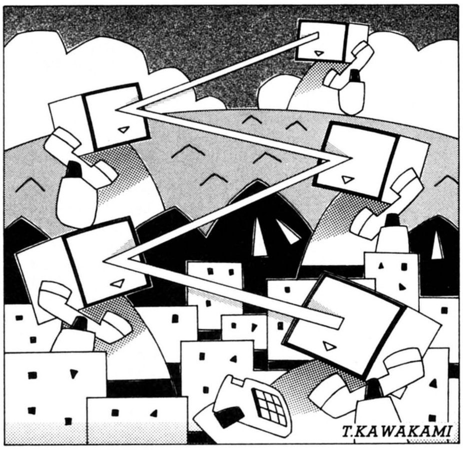
北海道		
札　幌	そうご電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップ ハドソン	(011)205-1590
青森県		
青　森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
岩手県		
盛　岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田県		
秋　田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
宮城県		
仙　台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
福島県		
郡　山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福　島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	㈱いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形県		
山　形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟県		
新　潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長　岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
栃木県		
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
群馬県		
高　崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
前　橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
太　田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
茨城県		
水　戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
埼玉県		
大　宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦　和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
上　尾	㈱ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
千葉県		
船　橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千　葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店（PERIE 3F）	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機 7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン ラジオ館 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新　宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀　座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池　袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋　谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目　黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足　立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立　川	丸善無線（will 6F）	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電機 2F	(0426)42-6211
	上新電機J&P八王子そごう店	(0426)26-4141
昭　島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町　田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	上新電機J&P町田店	(0427)23-1313
神奈川県		
横　浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川　崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
厚　木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
藤　沢	㈱WAVE EYE	(0466)43-1771
平　塚	㈱梅屋 5F	(0463)22-4147
山梨県		
甲　府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野県		
長　野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松　本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
福井県		
福　井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
富山県		
富　山	㈱丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
石川県		
金　沢	㈱丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	㈱うつのみや片町店	(0762)21-6136
静岡県		
沼　津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静　岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜　松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊　橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムヒットサーラ	(0532)32-7851
岡　崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊　田	ジャスコ豊田店	(0565)35-1761
岐阜県		
岐　阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大　垣	スイテック	(0584)89-8355
三重県		
津	河合無線J&P津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P四日市	(0593)54-3366
大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅　田	ニノミヤムセンパソコンランド 駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千　里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高　槻	J&P高槻店	(0726)85-1212
八　尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良県		
奈　良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都府		
京　都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
滋賀県		
大　津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
兵庫県		
神　戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	㈱パレックス	(078)391-7911
姫　路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
岡山県		
岡　山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉　敷	ファソランド	(0864)25-4701
広島県		
広　島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
香川県		
高　松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知県		
高　知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
徳島県		
徳　島	徳島そごう7F（事務機売場）	(0886)25-4056
愛媛県		
松　山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
福岡県		
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福　岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎県		
長　崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本県		
熊　本	寿屋本庄店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分県		
大　分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎県		
宮　崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
沖縄県		
那　覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

1987年9月1日現在

プログラムの内容以外のTAKERUに関するお問い合わせは、上記のお店または、ブラザー工業（株）TAKERU事務局 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ☎052-263-5895までお願いいたします。これまでにTAKERUで発売されているログインのプログラムの内容は、バックナンバーをご覧ください。

Editorial log

12月号はお待たせしましたのネットワークゲーム大特集! 新作チャット殺人事件とチャット推理劇場を用意してドカーンと1発やるぞ!



おーっと忘れてた **ハビタット** のベータテストバージョンをついに入手したのだった。そう、当然こいつも特集しちゃうのだ。期待してくれていいぞ。また恒例クリスマスプレゼントは、よりすぐりのニューパソコンを用意してお届けする予定だ。そのほか徹底解剖では、大戦略IIエディタセットのユニットエディタ、ティル・ナ・ノーグ、ハイドライド3、リターン・オブ・イシターなど面白どころをバンバン大紹介!1987年、最後のログイン。お買いのがしなく!

LOGIN 12月号は 11/7 発売! 特価520円

● 広告目次

■発行人 塚本慶一郎 ■編集長 小島文隆 ■副編集長 塩崎剛三 ■編集スタッフ 藪暁彦/金井哲夫/田中富美子/河野真太郎/加川良/唐木緑/樹村頼子/新井創士/水野震治/浜村弘一/伊東みか/下山牧子/金田一健/石井理恵子/高橋久美子/渡辺妙子/金矢八十男/川村篤/宮地千里/大塚由利子/入澤貴志/有沢清子/伊藤雅敏/鈴木弘明/深山かおり/都竹喜寛 ■制作スタッフ 本間智嗣/山田康幸/荒井清和/田宮朋子/佐藤英人/浜崎千英子/刑部仁 ■編集協力 上野利幸/由井香織/山口裕生/船田巧/青柳昌行/山口英夫/加藤彰洋/田中芳洋/森岡憲一/小池善之/篠泰樹/土方幸和/林大紋/可徳剛/高橋義信/藤木清輝/渋谷洋一/二木康夫/石埜三千穂/敷島勝幸/河合歩/川尻角栄/川村和弘/渡辺和彦/斉藤伸/伊藤裕/鈴木智也 ■制作協力 admix/三輪悦子/NEXT/今井邦孝/三宅政吉/清水正昭/高橋義昭/SPACE“Y”/前田実穂子/山口志乃/大野聡/松本鏡子/出浦美佐子/宮田英明/鈴木仁/高野正之/三戸英子/小山俊介 ■アメリカ駐在 トム・ランドルフ ■フォトグラフ 高瀬ゆうじ/任博/水科人士/八木澤芳彦 ■イラスト 横山宏/伝陽一郎/かわぐちせいこ/米田裕/川上富也/スワン松本/土居孝幸/野沢朗/石川かおる/内田美智子/田村こより/宮嶋美奈子/椿道明/前田実緒/山口一和/もろが卓/あっぱら・松本/大野聡

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 株式会社ファントム

(旧 渡部商事ファントム)

代金着払いもできます。

※18才未満の方は、保護者の署名、印が必要です。

特売品はのぞきます

すべての商品定価の2割引

送料は郵便着払い。(平均 500円位)

●通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみで受付けています。

●未発表ソフトでも注文いただければ 発売次第おとどけします。

●ファミコンソフト在庫豊富!! 詳しくはお問合せください。

●ビジネスソフト・ハード 価格ご相談ください!!

ソフト一覧

＊はアダルトソフトです。

あ行

悪魔城ドラキュラ	Ⓡ5,800円	MSX2
アーコン	Ⓓ7,800円	88/M25/X1 予7/77
アート・オブ・ウォー	Ⓓ9,800円	98/88
アート・オブ・ウォー(シナリオ集)	Ⓓ4,800円	98/88
蒼き狼と白き牝鹿	Ⓓ8,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/77/M25/S1/MSX
アシュギーネ	Ⓡ6.800円	MS×2
アステカ2	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
アスピック	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円60SR4,800円	X1/77AV/60SR
アトラス	Ⓓ7,800円	98
アドレナリン・コネクション	Ⓓ7,800円	98/88
アニマルランド殺人事件	Ⓡ5,800円	MSX
＊あぶない女性心理学入門	Ⓓ5,800円	98
アルゴー	Ⓓ7,500円	98/88SR/X1/77AV
アルバトロス	Ⓓ8,800円 Ⓣ5,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/7/77/60SR/MSX
アルバトロス拡張コース (ワールド・ビジュアル、エキスパート、名門コース1、2)	Ⓓ4,500円	98/88/X1/7/77
＊いけにえの街	Ⓓ6,800円	88/88VA
イミテーションシティ	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
イース	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1
ヴァクソル	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88SR/MSX
ウイングマン2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/77
ウィングマンスペシャル	Ⓓ????	88SR
うる星やつら	Ⓓ6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ(1.2.3)	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
うっでいぽこ	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/7/77MSX
美しき獲物たちPART1/2	ⒹⓉ4,000円	98/88/X1/7/77
エイリアン2	Ⓓ7,200 Ⓡ5,900円	88SR/X1/MSX
英雄ナポレオン	Ⓓ9,800円	98/88VA
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	98/88/X1T/7/77/M25
F1・スピリット	Ⓓ5,800円	MSX
エリカ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
エルスリード2ガイアの紋章	Ⓓ7,800円	88/88VA/X1
オーガ	Ⓓ6,800円	98/88/X1
オメガ2号	Ⓓ3,800円 (3.5")4,800円	98/88/X1/7/77
＊お嬢さまくらぶ	Ⓓ6,800円	98F/88

か行

影の伝説	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,900円	X1T/MSX
カサブランカに愛を	Ⓓ7,200円	98/88/X1
軽井沢誘拐案内	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/7/77/60SR/MSX
カバラの秘密	Ⓓ7,800	88/X1/7/77
ガリウスの迷宮	Ⓡ4,980円	MSX
カリオストロの城	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,800円	88/X1T/7/77
ガルフォース(AVG)	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ガンダーラ	Ⓓ7,800円	88SR
がんばれゴエモンからくり道中	Ⓡ5,800円	MSX
奇々怪界	Ⓡ5,800円	MSX2
棋聖	Ⓓ7,800円	88/X1
キングコング2	Ⓡ5,800円	MSX
キングスナイトSP	Ⓓ6,900円	88SR
九玉伝	Ⓓ7,800円 Ⓡ????	98/88SR/X1/77AV/MSX
グラディウス2	Ⓓ5,800円	MSX
＊くりいむレモン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
クレイズ	Ⓓ7,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/MSX
群雄争覇	Ⓓ6,800円	98/88SR
幻夢の城	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
コムサイト	Ⓓ6,800円	88/X1
ゴルコス	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
碁キチくん	Ⓓ14,800円	98
碁遊技	Ⓓ6,800円	88

さ行

The legends of dimension alpha	Ⓓ / Ⓡ ????	98/88/X1/M25/7/MSX2/X68
サイキックウォー	Ⓓ8,800円	88SR
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザナドウ	Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円	98/88/X1/7/77/MSX
ザナドウシナリオ2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/7/77
ザ・マン・アイラブ	Ⓓ7,800円	88
三国志	Ⓓ14,800円 Ⓡ12,800円	98/88/X1//7/77/M25/MSX
＊サンドラ	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
自己中心派	Ⓓ6,800円	88/X1/7/77
ジハード	Ⓓ????	88SR
雀豪1	Ⓓ8,800円	98
上海	Ⓓ6,500円	98/88
獣神ローガス	Ⓓ7,800円	98/88/X1
＊新玉取物語	Ⓓ10,000円	88/7/77
神羅万象	Ⓓ7,800円	88AV
スーパーロードランナー	Ⓡ5,800円	MSX2
スーパーレイドック	Ⓡ6,800円	MSX
ストレンジャー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
スペースハリアー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円×68Ⓓ6,800円	60MK2/66/68
＊聖女伝説	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/7/77
ZETA5号	Ⓓ3,800円 (3.5")4,300円	98/88/X1/7/77
0星占術	Ⓓ18,000円	98
戦場の狼	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 MSX 25,980円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ソフィア	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 ⓆⒹ4,800円	X1/M15
孫子	Ⓓ6,800円	98/88

た行

ダークストーム	Ⓓ5,300円	X1/M215
ダイナマイトホール	Ⓓ5,800円 Ⓡ5,800円	88/MSX
大戦略	ⒹⓇ7,800円 Ⓧ16,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略2	Ⓓ9,800円	98
大戦略2エディタセット	Ⓓ6,000円	98
ダイレス(DIRES)	Ⓓ6,800円	88VA 予98/77AV/NSX2
タッチ	Ⓓ7,800	88
ダビンチ	Ⓓ6,800円	88/7/77
地球防衛軍	Ⓓ9,500円	98/88/X1/7/77
超戦士ザイダー	Ⓓ7,800	98/88/X1
ティル・ナ・ノーグ	Ⓓ????	98
ディーヴァ	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト	Ⓓ7,800円 Ⓡ5,800円	77AV/MSX2
T. D. F	Ⓓ6,800円	88/X1/7/77
デウリング	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
デスフォース	Ⓓ7,800円	77AV
＊天使たちの午後	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77M25/MSX
＊天使たちの午後PART2	Ⓓ7,800円	88SR/77AV 予98/X1/MSX
＊天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7
電脳水滸伝	Ⓓ7,800円	98/88/X1/77
東京ナンパストリート	Ⓓ6,400円 Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/MSX
ドラゴンクエスト	Ⓡ5,800円 Ⓡ②6,200円	MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー	Ⓡ6,800円	MSX2
ドラゴンバスター	88Ⓓ7,800円 Ⓓ6,200円	88/X1/MSX
＊トワイライトゾーン	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77/M25

な行

ナイザー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 Ⓡ5,300円 (QD)4,800円	88/X1/7/77/M15/MSX
技忍伝説	Ⓓ9,800円	98/88 予X1/7/MSX2
信長の野望全国版	Ⓓ9,800円 Ⓡ9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

は行

ハードボール	Ⓡ5,800円	MSX2
ハイウェイスター	Ⓓ7,900円	98
ハイドランド2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,400円	88/X1F/7/77/M25/M22
ハイスクール奇面組	Ⓡ5,800円	MSX2
ハイバーニア	Ⓓ????	88
覇邪の封印	⑱9,800円 Ⓓ8,800円 Ⓡ7,800円	98/88/X1/7/77/MSX
＊パズルでデート(PEEP SHOW VOL3)	Ⓓ4,800円	88SR
バビロン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ハロー麻衣子	Ⓓ4,800円 (3.5")5,800円	98/88/X1/7/77
ハングオン	Ⓓ6,800円	88SR
＊ピープショウ	Ⓓ4,800円	98/88
＊ピープショウ番外編	Ⓓ3,500円	88
＊美少女写真館(スタジオ)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(ムービング)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
火の鳥	Ⓡ5,800円	MSX2
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800 Ⓡ6,800円	88SR/X1/MSX
＊ファイナルロリータ	Ⓓ6,800円	98/88
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジー2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン	Ⓡ5,500円	MSX
＊ファンタジー・ロップ	Ⓓ6,800円	88
＊ふえありいている	Ⓓ7,800円	98/88
フェアリーランド	Ⓡ5,900円	MSX
振飛車	Ⓓ7,800円	98/88SR
＊プレイメイト(No.1.3.3)	Ⓓ3,000	98/88/X1/7/77
ブレインズ	Ⓓ7,800円	98/88
プロジェクトA2	Ⓡ5,800円	MSX2
プロデュース	Ⓓ6,800円	98/88/X1
冒険浪漫	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,800円	88SR/X1/MSX
ホールインワンSP	Ⓡ5,800円	MSX2
北斗の拳	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/77
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/X1/7/77
＊ほっとミルク	Ⓓ7,800円	88
＊ポップレモン	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,500円	88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔	Ⓡ5,800円	MSX

ま行

魔王ゴルベリアス	Ⓡ5,900円	MSX
魔界復活	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV/MSX2
魔界村	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
魔界島	Ⓡ6,800円	MSX2
麻雀悟空	Ⓓ????	98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	98F/88
マッドライダー	Ⓡ6,200円	MSX2
＊真夜中のラブコール	Ⓓ6,800円	88
マンハッタンレクイエム	Ⓓ7,800円	98/88SR/7/77
未来	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
ムーンチャイルド	Ⓓ7,800円	98/88/7/77/M25
名監督	Ⓓ6,800円	98/88VA
迷宮2007層	Ⓣ4,100円 QD 4,800円	X1/M15
女神転生	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/77AV/MSX2
メタルギア	Ⓡ5,800円	MSX2
メルヘンベール1	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2	Ⓓ7,900円	98 予88/X1/7/77
素子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
森田和郎の将棋	⑱Ⓓ9,800円 Ⓓ8,700円 Ⓓ7,800円	98/88/X1

や行

やじきた隠密道中	Ⓡ5,600円	MSX2
ヤシャ(YAKSA)	Ⓓ7,800円	88SR
ヤングシャーロック	Ⓡ5,800円	MSX
ユーフォリー	Ⓓ6,800円	X1
夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,900円	MSX

ら行

ライーザ	Ⓓ6,400円 Ⓣ4,800円	88/X1/77/MSX
ライレーン	Ⓓ7,800円	88SR/7/77
ラビリンス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88/X1/MSX2
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	88/7/77
＊ラブリーGAL	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ラミア1999	Ⓓ7,800円	88SR
リターンオブイシター	Ⓓ6,800円	98/88SR/X1 turbo
リバース	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
リバイバー	Ⓓ6,800円	88/X1
ルーイン	Ⓓ7,800円	88/77AV
ルクソール	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ルナシティ殺人事件	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,000円	88/X1
＊ルーン	Ⓓ6,800円	98
レイドック	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	77AV/M25/MSX2
＊麗奈(れいな)	Ⓓ4,800円	88SR
レジェンド	Ⓓ7,800円	88SR
ロボレス2001	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/77AV/M25/MSX
ロマンシア	Ⓓ6,800円 ⓉⓇ5,800円	98/88/SR/X1/MSX/MSX2
＊ロリータバイオレンス	Ⓓ6,800円	88/88VA
＊ロリータ姫の絵日記	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)

わ行

ワールドイングス169	Ⓓ11,000円 (5"2HD) 12,500円	X1T/Z
ワールドゴルフ2	Ⓓ7,800円	98/88

ビジネス・ホビー(すべて2割引以上)

一太郎 Ver3	Ⓓ58,000円	98
英和辞典	Ⓓ28,800円	98/88
MS-DOS TOOLS	Ⓓ14,800円	MSX
Z'STAFF Kid 88	Ⓓ25,000円	88
Thirdy	Ⓓ40,000円	98
トップマネジメント	Ⓓ19,800円 カナⒹ16,800円	98/88/X1/7/77/11/16/M25
トップマネジメント研修用	Ⓓ120,000円	98/N5200/05MK2/0716PT-1/EX/2020
88TERM	Ⓓ12,800円	88
ファントムネットVer1	Ⓓ12,800円	98/88/68
花子	Ⓓ58,000円	98



〒全国どこでも
送料無料

MEMO RANDUM
ゲームソフト通信販売

最新ソフト情報
テレフォンサービス ☎03-232-3244

パソコン用のアクセサリー（キーボード・カバー、フロッピーケース、ワープロ用紙など）も取り扱っております。資料ご希望の方は、ご請求下さい。

特典
★メモランダムのソフトはクーポン券付き、点数によりステキなオリジナルグッズプレゼント。
★メモランダムから最新ゲームソフト情報をお届けします。



天使たちの午後PartII　ジャスト

注文No.	機　種	メディア	定価
N11-01	PC8801SR/FR/VA	5D	7,800
N11-02	FM77AV	3.5D	7,800

注文No.	メーカー	品名	機　種	メディア	定価
N11-03	テクノポリス	お嬢様くらぶ	PC9801F/VM/VX	5"2DD	6,800
N11-04	テクノポリス	お嬢様くらぶ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
N11-05	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	PC9801F/VM/VX	5"2DD	6,800
N11-06	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
N11-07	トレーサー	ピープ・ショー	PC8801SR/FR/MR	5D	4,800
N11-08	トレーサー	ザ・メイズ	PC8801SR/FR/MR	5D	4,800
N11-09	トレーサー	パズルでデート	PC8801SR/FR/MR	5D	4,800

（N11-03, N11-05は、PC9801VFでも使えます）



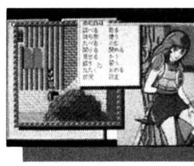
ふぇありぃている　フェアリーテール

注文No.	機　種	メディア	定価
N11-10	PC9801M/VM/VX	5"2HD	7,800
N11-11	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800

（PC9801F/VF用5"2DDもあります）

注文No.	メーカー	品名	機　種	メディア	定価
N11-12	フェアリーテール	ほっとミルク	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N11-13	フェアリーテール	麗奈（れいな）	PC8801SR/FR/MR	5D	4,800
N11-14	フェアリーテール	あぶない女性心理学入門	PC9801M/VM/VX	5"2HD	5,800
N11-15	チャンピオンソフト	ラブリーGAL	PC9801F/VM/VX	5"2DD	7,800
N11-16	チャンピオンソフト	ラブリーGAL	PC8801/2/SR/FR	5D	7,800
N11-17	チャンピオンソフト	ラブリーGAL	X1/turbo	5D	7,800
N11-18	チャンピオンソフト	ラブリーGAL	FM77/AV	3.5D	7,800
N11-19	PSK	ファイナルロリータ	PC8801/2/SR/FR	5D	6,800
N11-20	PSK	ファイナルロリータ	FM77/AV	3.5D	6,800
N11-21	ハード	ダブル・ヴィジョン	MSX2	3.5D	5,800
N11-22	ジャスト	天使たちの午後	MSX	ROM	5,800

注文No.	メーカー	品名	機　種	メディア	定価
N11-23	日本ファルコム	Ys（イース）	PC8801SR/FR/VA	5D	7,800
N11-24	日本ファルコム	Ys（イース）	X1/turbo	5D	7,800
N11-25	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	PC8801SR/FR/VA	5D	6,800
N11-26	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	X1/turbo	5D	6,800
N11-27	データウェスト	T.D.F怪獣大戦争	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
N11-28	データウェスト	T.D.F怪獣大戦争	X1/turbo	5D	6,800
N11-29	システムソフト	大戦略88	PC8801SR/FR/MR	5D	7,800
N11-30	システムソフト	大戦略X1	X1/turbo	5D	6,800
N11-31	システムソフト	大戦略FM	FM77/AV	3.5D	6,800
N11-32	ソフトプラン	孫　子	PC8801SR/FR/MR	5D	6,800
N11-33	アートディンク	地球防衛軍	PC8801SR/FR/VA	5D	7,800
N11-34	アートディンク	地球防衛軍	X1/turbo	5D	7,800



リバイバー〈REVIVER〉　アルシスソフト

注文No.	機　種	メディア	定価
N11-35	PC8801SR/FR/VA	5D	6,800
N11-36	X1/turbo	5D	6,800

フルカラースクロール、AI機能、マルチウィンドウ移動可能

注文No.	メーカー	品名	機　種	メディア	定価
N11-37	ボーステック	レリクス	X68000	5"2HD	7,200
N11-38	光　栄	三国志	PC8801SR/FR/VA	5D	14,800
N11-39	アスキー	魔界島-7つの島の大冒険-	MSX2	ROM	6,800
N11-40	ウルフチーム	YAKSA（ヤシャ）	PC8801SR/FR/VA	5D	7,800
N11-41	ツァイト	Z's STAFF Kid 88	PC8801SR/FR/MR	5D	特価22,000
N11-42	キャリーラボ	JET-8801A V2	PC8801/2/SR/FR	5D	特価14,800

（N11-41～42は、10月31日まで特価です）

申し込み方法
★下記の申し込み用紙にご記入のうえ現金書留にてお申し込みください。現金受け取り後ただちに郵送いたします。
お申し込み先：〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-9-18 ライオンズプラザ新宿1008号 メモランダム通信販売係
★代金着払いも取り扱っております。お電話にてお問い合わせください。
★上記以外のソフトも多数取り扱っております。

機種別リストもあります

申し込み用紙

住所 〒						氏名
						おでんわ
注文No.						合　計
数　量	本	本	本	本	本	本
金　額	円	円	円	円	円	円

MEMO RANDUM
新宿駅東口区役所通り沿い ☎03-232-5366
Soft Community Office MEMO RANDUM

アップルIIGS,絶賛販売中！

アップルIIGS価格表

①アップルIIGS……………………￥198,000
②アップルカラーRGBモニター…￥ 95,000
③アップル3.5ドライブ…………￥ 76,000（注1）
④アップル5.25ドライブ…………￥ 56,800（注2）
⑤メモリー拡張カード(256K)……￥ 25,000
⑥イメージライターII(J)…………￥113,000
⑦イメージライターII(J)ケーブル…￥ 6,000
⑧IIGSシステムファン……………￥ 9,500
⑨アップルIISCSIカード…………￥ 25,000

(注1) システムディスクは、3.5インチフロッピーで供給されますので3.5インチドライブをシステムに加えることをお勧めします。
(注2) アップル3.5ドライブにディジーチェインできます。

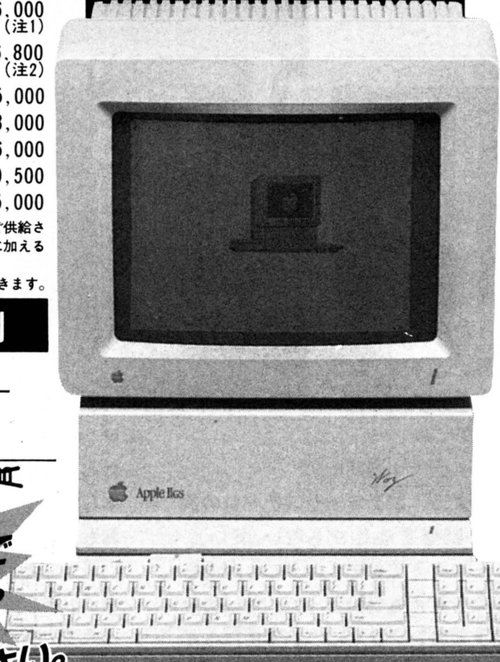
IIGSセット価格例

●アップルIIGS
●アップルカラーRGBモニター
●アップル3.5ドライブ
●メモリー拡張カード(256K)

セット価格 ~~￥394,800~~

びっくりするような価格で提供いたします。とにかく、お電話でご確認下さい。

IKESHOP



IIGS専用ソフト（媒体は3.5インチ）



ACCOLADE
①ミーン18(512K)……￥ 8,000
〈本格的ゴルフゲーム〉

ACTIVISION
②クリップアートギャラリー(512K)……￥ 6,500
〈ペイントワークス用アート集〉
③ドロウプラス(512K)……￥15,000
〈オブジェクトグラフィックス〉
④ハッカーII(512K)……￥ 8,000
〈アクションアドベンチャー〉
⑤ミュージックスタジオ(512K)……￥14,000
〈機能が豊富な音楽ソフト〉
⑥ペイントワークスプラス(512K)……￥13,000
〈元祖ペイントツール〉
⑦シャンハイ(512K)……￥ 8,000
〈マージャンパイ崩し〉
⑧タスタイムズ(256K)……￥ 6,500
〈唯一のアドベンチャー〉

BAVDILLE
⑨816ペイント(512K)……￥14,000
〈640×200対応〉

Data Pak
⑩グラフィックライタ(512K)……￥23,000
〈絵がかけるワープロソフト〉

ELECTRONIC ARTS
⑪アートパーツI(Deluxe PaintII)……￥ 5,500
〈デラックスペイント用アート集〉
⑫アートパーツII(Deluxe PaintII)……￥ 5,500
〈デラックスペイント用アート集〉
⑬バーズテール(512K)……￥ 8,500
〈完璧なロールプレイングゲーム〉
⑭デラックスペイントII(768K)……￥17,000
〈高性能ペイントツール〉
⑮インスタントミュージック(512K)……￥ 8,500
〈名前のとおりいんすたんと〉
⑯ミュージックコンストラクション(256K)……￥ 9,000
〈音色が奇麗な音楽ソフト〉

First Byte
⑰マストーク(512K)……￥ 8,500
〈話す教育用ソフト〉

Great Wave
⑱キッズトーク(512K)……￥ 9,000
〈おしゃべりソフト〉

Style Ware
⑲マルチスクライブGS(512K)……￥24,000
〈使いやすさ一番のワープロ〉

TML SYSTEMS
⑳TMLパスカル(512K)……￥24,000
〈言語〉

VIP Technologies
㉑VIPプロフェッショナル(512K)……￥56,000
〈1.2.3のような表計算ソフト〉

Word Perfect Corp
㉒ワードパーフェクト(256K)……￥25,000
〈実用的ワードプロセッサー〉

アップルIIソフト特価表（媒体は5インチ）

アクション

●アークティックフォックス……￥ 8,500
●キャプテングッドナイト……(和)￥ 4,000
●ジェット……￥ 8,000
●コナン……(和)￥ 4,500
●レスキューオンフラクタルス……(和)￥ 4,000
●レスキューレイダース……(和)￥ 3,500

ロールプレイ

●ウイザードリーI……￥ 9,000
●ウイザードリーII……￥ 7,000
●ウイザードリーIII……￥ 8,000
●ウルティマI……￥ 8,500
●ウルティマIII……￥11,000
●ウルティマIV……￥12,000
●オートデュエル……￥ 9,000
●シャード オブ スプリング……￥ 8,000
●バーズテイルI……￥ 8,000
●バーズテイルII……￥ 9,000
●ファンタジーII……￥ 8,000
●ファンタジーIII……￥ 9,000

シミュレーション

●アンダーファイヤー……￥12,000
●オーガ……￥ 8,000
●フライトシミュレータII……￥ 9,000
●マイト アンド マジック……￥13,000
●ロード ウォー 2000……￥ 8,000
●リトルコンピューターピープル……￥ 9,000
●チェスマスター2000……￥ 8,000
●メーベルズマンション……(和)￥ 3,500
●クリムゾンクラウン……(和)￥ 4,000

アドベンチャー

●サンドック……(和)￥ 4,500

新着ソフト

●エイリアンII……￥ 8,000

※(和)は和文マニュアル付

ウィザードリィIV 10月発売！
予約受付中!!

通販お申し込み方法

現金書留、または銀行振込にてお願いします。送料全国無料サービス。(但し2万円以下の場合は送料500円)

銀行振込先　三和銀行　秋葉原支店
普通口座　No.95053　㈱イケショップ

※ボーナス併用・又はボーナス一括払いのクレジット、又は、"学生割引"のシステムもどうぞご利用ください。詳しいことはお気軽におたずね下さい。



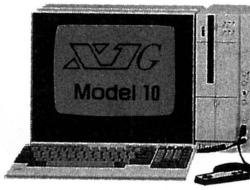
最寄駅■国電秋葉原駅より徒歩5分、地下鉄末広町駅徒歩1分

apple専門店
イケショップ
〒101 東京都千代田区外神田4-8-1
☎(03)251-4749 ログイン係

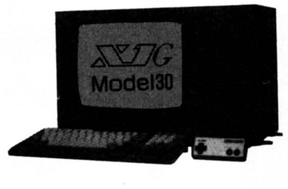
全商品6ヶ月保証付



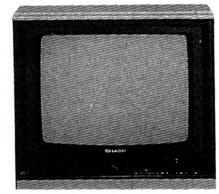
CZ-811CE(X-1Fモデル10)
¥89,800➡**¥19,800** 新品
X-1Fモデル10 ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥139,600➡**¥49,600**



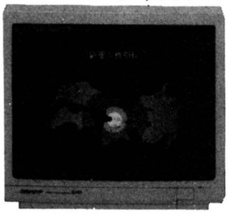
限定10台特上品
CX-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡**¥26,800**
X-1Gモデル10RF コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡**¥29,600**
X-1Gモデル10 ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡**¥56,600**



CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡**¥78,000** 新品同様
X-1Gモデル30 ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡**¥107,800**
X-1Gモデル30 TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡**¥122,800**



CZ-820DE・B
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡**¥44,800**



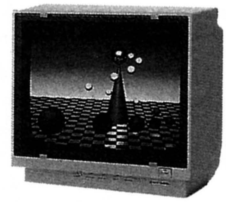
CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様



CU-14A4
(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡**¥56,800** 新品同様



EPSON HC-88 新品
(JISキーボード)
¥298,000➡**¥49,800**
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡**¥49,800**



サンヨー CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡**¥52,800**

X-1turbo III(CZ-870CB、5"2HD×2) 限定2台 ……… ¥168,000➡**¥109,000**

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様 ……… ¥ 39,800➡¥ **29,800**
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様 …… ¥ 49,800➡¥ **29,800**
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品同様 … ¥ 49,800➡¥ **29,800**
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様 … ¥ 89,800➡¥ **56,800**
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) …………… ¥ 79,800➡¥ **44,800**
CZ-870DB(15インチ4050字RGBTV) 限定1台 … ¥108,000➡¥ **69,000**

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品 ……… ¥ 54,800➡¥ **15,000**
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品 ……… ¥ 15,800➡¥ **13,800**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品 …… ¥ 47,600➡¥ **25,000**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X1用ケーブル付) 新品 ・ ¥ 76,600➡¥ **42,800**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ MZ2500用ケーブル付) 新品 ・ ¥ 76,600➡¥ **46,800**

FUJITSU

MB25010(FM-7本体) ……………… ¥128,000➡¥ **16,000**
MB25250(FM77D2本体) ……………… ¥228,000➡¥ **48,000**
MB25040(FM-11AD本体) ……………… ¥338,000➡¥ **68,000**

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ) …………… ¥ 59,800➡¥ **8,000**
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 …… ¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ・ ¥ 56,800➡¥ **22,800**
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) ……… ¥ 99,800➡¥ **18,000**

EPSON

HC-88(JISキーボード) 新品 …………… ¥298,000➡¥ **49,800**
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) …… ¥129,800➡¥ **35,000**
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) … ¥129,800➡¥ **38,000**
RP-80(10インチ9ドットプリンタ) …………… ¥ 89,000➡¥ **20,000**
AP-80K(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) ……… ¥ 69,800➡¥ **32,000**
VP-85K(10インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 … ¥128,000➡¥ **76,800**

LOGITEC

LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡¥ **35,000**
LFD-550 II PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡¥ **68,000**
LFD-550 II FM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品 ¥ 98,000➡¥ **65,000**

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡¥ **13,800**
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥ 99,800➡¥ **13,800**
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡¥ **89,800**
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥198,000➡¥**128,000**
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ) ¥168,000➡¥ **32,000**
ブラザー/M-1024 II P/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 ¥127,300➡¥ **69,800**
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥ 74,700➡¥ **46,800**
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ・・¥114,000➡¥ **69,800**
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品 ・ ¥ 12,800➡¥ **9,500**
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品 ・ ¥ 12,800➡¥ **9,800**
SANYO/PHC-DR II(データレコーダ) 新品 …… ¥ 12,800➡¥ **9,500**

C.B.サポートホットライン
☎03(797)1234
当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.レスキューシステム
お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

電話一本で高額買取り、即現金お支払い!!
☎03(797)1231



特選 中古パソコン

中古品驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

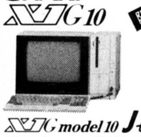
今月の限定お買得品

SHARP X1G10



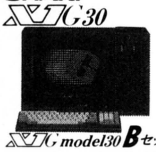
X1G model 10 Hセット
CZ-820C〔本体〕· ¥69,800➡¥29,800
AN58C〔RFコンバーター〕¥ 2,900➡¥ 2,500
Hセット合計 ¥72,700➡**¥32,000**

SHARP X1G10 限定品



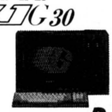
X1G model 10 Jセット
CZ-820C〔本体〕··¥69,800➡¥29,800
CZ-820D〔ディスプレー〕¥79,800➡¥49,800
Jセット合計 ¥149,600➡**¥74,600**
TVも映るよくばりコース

SHARP X1G30



X1G model30 Bセット
CZ-822CB〔本体〕¥118,000➡¥79,000
AN-58C〔RFコンバーター〕¥ 2,980➡¥ 2,500
Bセット合計 ¥120,980➡**¥79,800**

SHARP X1G30



X1G model30 Dセット
CZ-822CB〔本体〕¥118,000➡¥79,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕¥ 79,800➡現金特価
バックアップキット··¥ 3,400➡¥3,400
Dセット合計 ¥201,200➡**¥125,600**

SHARP X1 turbo Z



CZ-880CB〔本体〕¥218,000➡¥149,000
CZ-600DB〔ディスプレー〕¥129,800➡現金特価
セット合可 ¥347,800➡¥238,000

SHARP PC-1501 and CE-150 新品限定品

説得力がちがう
ポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー、グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター〔カセット1/F内蔵〕
PC-1501〔ポケコン本体〕¥64,800➡**¥19,800**
CE-150〔カラーグラフィックプリンター〕¥49,800➡**¥9,800**

SHARP 新品限定品
X1プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕··¥134,800
定価合計 ¥134,800➡**¥29,800**
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor 新品同様品



〈MSX² パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計 ¥168,000➡**¥79,800**

Panasonic A1 MSX2



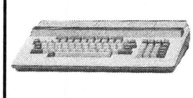
今月のサービス品
FS-JS220(Joyパッド)
定価 ¥1,500 プラス
FS-A1 +
定価合計 ¥29,800➡**¥26,000**

Panasonic MSX2 新品同様品
FS-4700



ナショナル ワープロパソコン
MSX² 3.5インチドライブ付
FS-4700···¥158,000➡**¥79,800**

NEC 新品限定品
PC-8001/II SR



PC-8001/II SR〔本体〕··¥89,800
定価 ¥89,800➡**¥16,800**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕



CU14FA1〔8ピンRGBディスプレー〕〔ケーブル付〕
定価 ¥54,800➡**¥30,800**

SHARP 新品限定品
X1プリンター
CZ-8PC2
CZ-8PC2〔24熱転写プリンター 第2水準漢字ロム付〕〔ケーブル付〕
定価合計 ¥69,800➡**¥58,000**

SANYO WAVY 23 新品限定品



PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計 ¥32,800➡**¥24,800**

NEC

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151 ········ ¥ 94,800 ► ¥ 42,000
CZ-811D ········ ¥ 89,800 ► ¥ 38,000
CZ-820D〔新品同様〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 44,700
●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551 ········ ¥118,000 ► ¥ 48,000
PC-KD551K ········ ¥ 99,800 ► ¥ 52,000
●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852 ········ ¥ 99,800 ► ¥ 58,000
PC-KD854 ········ ¥ 89,800 ► ¥ 58,000
PC-KD854〔新品〕········ ¥ 89,800 ► ¥現金特価
PC-KD862〔アナログRGB〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 75,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕···· ¥ 84,800 ► ¥ 62,000
●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 52,000
CU14AG2〔アナログRGB〕〔新品同様〕········ ¥ 84,800 ► ¥ 54,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 58,000
●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕········ ¥108,000 ► ¥ 78,000
●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351 ········ ¥129,800 ► ¥ 78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕········ ¥138,000 ► ¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕········ ¥115,000 ► ¥ 79,800
CU14FA1〔新品同様〕········ ¥ 54,800 ► ¥ 30,800
CU14FA1はNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できます。〔8ピンRGBケーブル付〕

フロッピーディスク
TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥142,000 ► ¥ 38,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕········ ¥128,000 ► ¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕·· ¥248,000 ► ¥ 48,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥168,000 ► ¥ 48,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕········ ¥108,000 ► ¥ 88,000

8801シリーズ本体
PC-8801 ········ ¥228,000 ► ¥ 28,000
PC-8801〔漢字ロム付〕········ ¥266,000 ► ¥ 33,000
PC-8801/II 10 ········ ¥168,000 ► ¥ 43,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機増設〕········ ¥275,000 ► ¥ 66,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機増設〕········ ¥275,000 ► ¥ 67,000
PC-8801/II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕········ ¥275,000 ► ¥ 68,000
PC-8801/II SR30〔5"ドライブ2機増設〕········ ¥258,000 ► ¥108,000
PC-8801/II FH10〔新品同様〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 74,800
PC-8801/II FR20〔5"ドライブ1機増設〕········ ¥148,000 ► ¥ 89,000
PC-8801/II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕········ ¥148,000 ► ¥ 90,000
PC-8801/II FR30〔5"ドライブ1機増設〕········ ¥178,000 ► ¥108,000
PC-8801/II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕········ ¥178,000 ► ¥108,000
PC-8801FH20 ········ ¥138,000 ► ¥100,000
PC-8801FH30 ········ ¥168,000 ► ¥118,000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕········ ¥238,000 ► ¥110,000
PC-8801/II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕〔新品〕·· ¥238,000 ► ¥119,000
〔PC-8801/II MRはSR、FRのソフトが全て走りなおかつ1Mバイトドライブが内蔵されており、SR、FRと全く同じ性能を有しています。SR、FRを買われるならMRを勧めます。〕
PC-8801/II MH ········ ¥208,000 ► ¥143,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔PC-8801MK II 用フロッピーディスク〕〔新品〕 ¥ 60,000 ► ¥ 24,800
PC-88VA ········ ¥298,000 ► ¥212,000

9801シリーズ本体
256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕········ ¥ 39,800 ► ¥ 10,000
512K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕········ ¥ 49,800 ► ¥ 15,000
256K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕········ ¥ 14,800 ► ¥ 12,800
512K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕········ ¥ 20,000 ► ¥ 16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕········ ¥ 45,000 ► ¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕········ ¥ 58,500 ► ¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕········ ¥245,000 ► ¥ 78,000
PC-9801U2 ········ ¥298,000 ► ¥ 98,000
PC-9801UV2 ········ ¥318,000 ► ¥198,000
PC-9801UV21 ········ ¥318,000 ► ¥221,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕········ ¥398,000 ► ¥140,000
PC-9801m₂〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕········ ¥415,000 ► ¥182,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕········ ¥348,000 ► ¥165,000
PC-9801Vm₂〔5"ドライブ2機標準装備〕········ ¥415,000 ► ¥242,000
PC-9801Vm21 ········ ¥390,000 ► ¥260,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕········ ¥390,000 ► ¥現金特価
PC-9801VX2 ········ ¥433,000 ► ¥275,000
PC-9801VX2〔本体〕〔新品同様〕········ ¥433,000 ► ¥285,000
PC-9801VX4 ········ ¥693,000 ► ¥486,000
PC-98LTmodel 1 ········ ¥238,000 ► ¥168,000

プリンター
PC-PR401〔サーマルプリンター〕········ ¥ 39,800 ► ¥ 18,000
RP-80F/T II〔シリアルプリンター〕········ ¥ 89,000 ► ¥ 19,800
GP-500M〔シリアルプリンター〕········ ¥ 49,800 ► ¥ 19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕········ ¥148,000 ► ¥ 38,000
PC-8027〔10ドットプリンター〕········ ¥ 89,000 ► ¥ 35,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 25,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 38,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕········ ¥ 49,800 ► ¥ 14,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕········ ¥ 29,800 ► ¥ 12,000
●ドット漢字プリンター
RP80F/T II K〔16'漢字プリンター〕········ ¥129,000 ► ¥ 36,000
GP-550M〔16'漢字プリンター〕········ ¥119,800 ► ¥ 28,000
●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24'熱転写プリンター〕········ ¥ 59,800 ► ¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕········ ¥ 59,800 ► ¥ 46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕········ ¥ 79,800 ► ¥ 58,000
PC-PR101TL〔新品〕········ ¥ 79,800 ► ¥ 62,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕········ ¥ 69,800 ► ¥ 46,800
PC-PR406〔24'熱転写漢字プリンター〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8825〔24'熱転写プリンター〕········ ¥176,000 ► ¥ 38,000
TR-24CL〔24'カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕 ¥ 73,700 ► ¥ 43,800
●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101 ········ ¥238,000 ► ¥ 68,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕········ ¥138,000 ► ¥103,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕········ ¥163,000 ► ¥120,000
VP85K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品同様〕········ ¥135,500 ► ¥ 74,700
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕········ ¥121,500 ► ¥ 76,800

FUJITSU

本体
FM-7 ········ ¥126,000 ► ¥ 18,000
FM-NEW7 ········ ¥ 99,800 ► ¥ 20,000
FM-77L2 ········ ¥193,000 ► ¥ 62,000
FM-77L4 ········ ¥238,000 ► ¥' 68,000
FM-77D2 ········ ¥228,000 ► ¥ 58,000
FM-77AV1 ········ ¥128,000 ► ¥ 72,000
FM-77AV2 ········ ¥158,000 ► ¥ 88,000
FM-77AV20-1〔新品同様〕········ ¥138,000 ► ¥ 89,800
FM-77AV20-2〔新品同様〕········ ¥168,000 ► ¥108,000
FM-77AV40〔新品同様〕········ ¥228,000 ► ¥143,000

ディスプレー
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕········ ¥ 54,800 ► ¥ 30,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕········ ¥ 67,800 ► ¥ 28,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕·· ¥ 79,800 ► ¥ 44,800
FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕···· ¥108,000 ► ¥ 72,000
FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕···· ¥138,000 ► ¥ 89,000
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕···· ¥ 49,800 ► ¥ 26,800
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕 ¥ 49,800 ► ¥ 31,000

フロッピーディスク
MB-27611 ········ ¥128,000 ► ¥ 58,000
MB-27603〔シングルディスク〕········ ¥440,000 ► ¥ 52,000
MB-27631〔3.5"ディスク〕········ ¥ 85,000 ► ¥ 58,000
LFD550FM〔5"ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕········ ¥ 98,000 ► ¥ 68,800

プリンター
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕········ ¥ 64,800 ► ¥ 28,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕········ ¥ 49,800 ► ¥ 22,000
GP550F〔16ドットプリンター〕········ ¥119,800 ► ¥ 32,000
M1009〔シリアルプリンター〕········ ¥ 49,800 ► ¥ 18,000
MB27409〔シリアルプリンター〕········ ¥ 79,800 ► ¥ 38,000

データレコーダ
MB27502 ········ ¥ 12,800 ► ¥ 7,200
MB27502〔新品〕········ ¥ 12,800 ► ¥ 9,800
MB27501 ········ ¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕········ ¥ 12,800 ► ¥ 9,200

SHARP

ディスプレー
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 58,000
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕········ ¥ 54,800 ► ¥ 30,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕········ ¥ 99,800 ► ¥ 52,000
MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕········ ¥128,000 ► ¥ 98,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕········ ¥ 89,800 ► ¥ 69,800

The.X-1
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕········ ¥155,000 ► ¥ 55,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕········ ¥119,800 ► ¥ 55,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕········ ¥198,000 ► ¥ 58,000
X-1Turbo II〔本体〕········ ¥178,000 ► ¥ 87,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕········ ¥119,800 ► ¥ 67,000
CZ-870C〔X-1Turbo III〕〔本体〕〔新品同様〕········ ¥168,000 ► ¥109,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤマイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。
これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。
パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	► ¥ 98,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	► ¥ 68,000
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	► ¥ 23,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥ 89,800	► ¥ 24,900
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 89,800	► ¥ 38,000
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥ 89,800	► ¥ 41,800
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥139,800	► ¥ 59,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	► ¥ 20,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	► ¥ 22,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	► ¥ 23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥198,000	► ¥ 30,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	► ¥ 44,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	► ¥ 44,800
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕	¥168,000	► ¥ 28,000
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	► ¥ 29,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	► ¥ 29,900
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	► ¥ 76,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	► ¥ 78,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	► ¥119,000
CZ-600DB〔ディスプレー〕	¥129,800	► ¥89,000
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥ 89,800	► ¥ 24,900

X-1周辺機器

CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥ 15,800	► ¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥ 15,800	► ¥ 13,800
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。		
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 38,000	► ¥ 15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥ 24,800	► ¥ 18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 24,800	► ¥ 20,000
CZ-300F〔3″フロッピーディスク〕	¥ 59,800	► ¥ 28,000
CZ-503F〔5″シングルディスク〕	¥ 49,800	► ¥ 37,800
CZ-502F〔5″デュアルディスク〕	¥ 99,800	► ¥ 69,000
ディスクには1 F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800	► ¥ 25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	► ¥ 17,000
CZ-8EP〔拡張I 0ポート〕〔新品〕	¥ 11,800	► ¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I 0ボックス〕〔新品〕	¥ 33,800	► ¥現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800	► ¥ 11,700
※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。		
AN-58C〔RFコンバーター〕〔新品〕	¥ 2,980	► ¥ 2,500

プリンター

CZ-80PK	¥123,800	► ¥ 35,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800	► ¥ 9,800
CZ-8PP2〔新品〕	¥ 54,800	► ¥ 12,000
CZ-8PC1〔24″熱転写プリンター〕	¥ 69,800	► ¥ 49,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 54,800	► ¥ 28,000
MZ-1P17〔24″熱転写漢字プリンター〕	¥ 79,800	► ¥ 37,000
MZ-1P17〔24″熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 79,800	► ¥ 42,800
CZ-8PK2〔18″漢字プリンター〕	¥134,800	► ¥ 19,800
CZ-8PK2〔18″漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800	► ¥29,800

ポケコン

PC-1246	¥ 12,800	► ¥ 7,000
PC-1248〔新品〕	¥ 10,000	► ¥ 8,500
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	► ¥ 23,000
PC-1360K〔新品〕	¥ 36,800	► ¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800	► ¥ 17,000
PC-1501〔ポケットコンピュータ〕〔新品〕	¥ 64,800	► ¥ 19,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800	► ¥ 55,000

EPSON・日立・SONY・STAR

HDD-20S〔HD3.5インチ20MB, 1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	► ¥140,000
SC-3000H〔本体〕	¥ 33,800	► ¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	► ¥ 48,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	► ¥ 19,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	► ¥ 38,000
HR-5〔80″サーマルプリンター〕	¥ 49,800	► ¥ 10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	► ¥ 38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	► ¥ 18,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	► ¥ 18,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 80,300	► ¥ 40,000
〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕		
AR-2410〔24″漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥114,000	► ¥ 76,800
M-1724(PC)〔24″漢字プリンター〕〔新品〕	¥148,000	► ¥107,000
G-10Xf II〔シリアルプリンター〕	¥ 74,900	► ¥ 14,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥198,000	► ¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕〔MSX²〕	¥198,000	► ¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	► ¥ 79,800
FS-4700F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロ・パソコン〕〔新品同様〕	¥158,000	► ¥ 78,500
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥ 39,800	► ¥ 31,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 58,800	► ¥ 10,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 59,800	► ¥ 15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800	► ¥ 20,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800	► ¥現金特価
FS-FD-1〔MSX用3.5″ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	► ¥ 36,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	► ¥ 38,800
HC-30〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 34,800	► ¥ 17,800
HC-60〔ビクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 64,800	► ¥ 18,800
HC-80〔ビクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 84,800	► ¥ 24,200
HC-30〔ビクター、RF、32K〕	¥ 34,800	► ¥ 15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 54,800	► ¥ 9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800	► ¥ 10,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 79,800	► ¥ 14,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥ 59,800	► ¥ 24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 49,800	► ¥ 9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	¥ 19,800	► ¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800	► ¥ 15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕	¥ 54,800	► ¥ 9,800
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥ 64,800	► ¥ 15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	► ¥ 10,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥ 79,800	► ¥ 19,800
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800	► ¥ 24,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕〔新品同様品〕	¥ 29,800	► ¥ 25,000
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	► ¥ 24,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5″IDDソフト〕〔新品同様〕	¥ 12,800	► ¥ 9,000
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 8,000	► ¥ 6,200

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ
テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771
不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104
その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00
●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム
面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!
ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販　オリエントファイナンス　JCB　セントラルファイナンス　VISA　ユニオン

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト!「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。



9800シリーズ

5" 2DD・5" 2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
レニングラード	5FD	6,800	6,330
女神転生	5FD	7,800	7,260
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	5FD	9,800	9,120
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
英雄ナポレオン	5FD	9,800	9,120
未来	5FD	7,800	7,260
群雄争覇	5FD	6,800	6,330
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
イース	5FD	7,800	7,260
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクション	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
カーマイン	5FD	7,800	7,260
アクティブ・シミュレーション	5FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
○星占術	5FD	18,000	16,740
アルバトロス名門コース	5FD	4,500	4,170
覇邪の封印	5FD	9,800	9,120
ハイウェースター	5FD	7,900	7,350
碁キチくん対局囲碁	5FD	14,800	13,770
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
現代大戦略	5FD	7,800	7,260
大戦略パワーアップ・セット	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ・シナリオ2	5FD	5,800	5,400
天文シミュレーション	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	2DD	8,700	8,100
森田和郎の将棋	2HD	9,800	9,120
うってぃ・ほこ	5FD	6,800	6,330
孫子	5FD	6,800	6,330
囲碁名局集87年版	5FD	7,800	7,260
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
雀ボール	5FD	5,800	5,400
パチンコ・コンストラクション	5FD	5,800	5,400
敵は海賊・海賊版 M	5FD	7,800	7,260
敵は海賊・海賊版 F	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
モールモール 2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
つよいおやじ	5FD	8,800	8,190
三国志	5FD	14,800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	8,800	8,190
信長の野望・全国版	5FD	9,800	9,120
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	9,800	9,120
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ART of WAR	5FD	9,800	9,120
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
振飛車	5FD	7,800	7,260
デウリング	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
サーディ	5FD	40,000	37,200
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
プロデュース	5FD	6,800	6,330
リターン・オブ・イーシタ	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
マンハッタン・レクイエム	5FD	7,800	7,260
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
アトラス	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
地球防衛軍	5FD	9,500	8,840
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★ふぇありぃているろ	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★オナニーギャル 1	5FD	7,800	7,260
★オナニーギャル 2	5FD	7,800	7,260

5" 2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	7,800	7,260
ねぎ麻雀	5FD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
パンガ	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち1	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★オメガ2号	5FD	3,800	3,800
★レモネード2号	5FD	3,800	3,800
★ソープランド・ストーリー	5FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330

3" 52HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ウィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
サイキックウォーMKII専	5FD	8,800	8,190
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ミュール	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マンハッタン・レクイエム	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
プロデュース	5FD	6,800	6,330
ギャルっぽクラブ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ハットン第三軍	5FD	6,800	6,330
ローグ	5FD	9,800	9,120
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
ロー・オブ・ザ・ウェスト	5FD	6,800	6,330
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
88ターム	5FD	12,800	11,900
魔界村	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパービットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,580
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
アルカイド	5FD		
プロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
素子姫アドベンチャー	5FD	2,800	2,800
レニングラード	5FD	6,800	6,330
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
信長の野望・全国版V2	5FD	9,800	9,120
タッチ	5FD	7,800	7,260
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
スーパー・アフリケット	5FD	5,800	5,400
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドック	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
オーカ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FC	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★ファンタジーロップ	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリーター・バイオレンス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★秘課外授業編	5FD	3,000	3,000
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方パート2カインドG	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラヘルデュ	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,540
★女子大生交際図巻	5FD	7,800	7,260
★プレメイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★プレメイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★プレメイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
パンガ SR	5FD	6,800	6,330
ミュージック3SR	5FD	9,800	9,120
ガンダーラ SR	5FD	7,800	7,260
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェンド SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
ガバラの秘密 SR	5FD	7,800	7,260
振飛車 SR	5FD	7,800	7,260
TDF大怪獣戦争SR	5FD	6,800	6,330
アルコーSR	5FD	7,500	6,980
うる星やつらSR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフIISR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
ハピロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワー SR	5FD	7,800	7,260
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イーシタ SR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス名門コースSR	5FD	4,500	4,170
サイキック・ウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
ウルティマⅣ SR	5FD	9,800	9,120
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
プレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
スーパービットフォールSR	5FD	5,800	5,400
イミテーション・シティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターケームSR	5FD	6,800	6,330
アドレナリン・コネクションSR	5FD	7,800	7,260
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオSR	5FD	4,800	4,440
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
★天使の午後美奈子SR	5FD	7,800	7,260
★ふぇありぃているろ SR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

8800VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ダイレス V	2HD	6,800	6,330
ミュージアム 3VA	2HD	9,800	9,120
英雄ナポレオンVA	2HD	9,800	9,120
神羅万象 VA	5FD	7,800	7,260
上海 VA	5FD	6,500	6,050
名監督 VA	5FD	6,800	6,330

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
マンハッタン・レクイエム	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
T.D.F.怪獣大戦争	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
アルバトロス名門コース	5FD	4,500	4,170
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
未来	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ティーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
クリート	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方パート2カインドG	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第2号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
幻夢の城	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
ファンタジー1	3FD	9,800	9,120
自己中心派	3FD	6,800	6,330
T.D.F.怪獣大戦争	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
マンハッタン・レクイエム	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
ガルフォース	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
雀ボール	3FD	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
魔界村	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
カバラの秘密	3FD	7,800	7,260
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
アルバトロス名門コース	3FD	4,500	4,170
ジーザス	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドゥ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330

さらに金利が安くなった!
超低金利でクレジット

クレジット例(安い!)

- ▶12回の場合……5.0%
- ▶24回の場合……10.0%
- ▶36回の場合……14.0%
- ▶48回の場合……18.0%
- ▶60回の場合……23.0%

またまた秋葉原でおなじみの

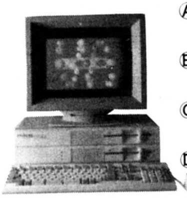
10/15〜11/20
冬のボーナス一括払い
手数料なし
(12月、来年の1月どちらかご指定下さい。
ボーナス2回払いもご利用下さい。手数料6%)

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

NEC
CU-14AD(シャープ・0.31%ピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応　定価¥89.800)

(送料¥2.000)

PC-88VA/PC-8801MH/FH



- Ⓐセット:PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥387.800▶特価**¥270,000**
- Ⓑセット:PC-88VA+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥387.800▶特価**¥265,000**
- Ⓒセット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297.800▶特価**¥205,000**
- Ⓓセット:PC-8801MH+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297.800▶特価**¥198,000**
- Ⓔセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥257.800▶特価**¥176,000**
- Ⓕセット:PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種………定価¥257.800▶特価**¥168,000**

Ⓐ、Ⓒ、Ⓔのモニターを、

- ●CU-14AD (定価¥84.800)に変更の場合 ¥5.000
- ●PC-KD862(定価¥99.800)に変更の場合¥13.000
- ●PC-KD861(定価¥138.000)に変更の場合¥43.000
- ●PC-KD853(定価¥118.000)に変更の場合¥23.000
- ●PC-TV352(定価¥115.000)に変更の場合¥23.000
- ●PC-TV453N(定価¥138.000)に変更の場合¥37.000
- ●PC-TV451(定価¥168.000)に変更の場合¥56.000

を加算して下さい。

- ●ビデオアートボード(PC-8801-17)………定価¥49.800▶特価**¥40,000**
- ●ビデオボード(PC-88VA-11)………定価¥39.800▶特価**¥33,000**
- ●増設RAMボードA(PC-88VA-01)………定価¥39.000▶特価**¥32,000**

プリンターセット
全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1.000

- Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)………定価¥245,000▶特価**¥165,000**
- Ⓑセット:PC-PR201V(NEC)………定価¥298,000▶特価**¥218,000**
- Ⓒセット:PC-PR201F2(NEC)………定価¥158,000▶特価**¥114,000**
- Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)………定価¥ 79,800▶特価**¥ 57,000**
- Ⓔセット:PC-PR201TL(NEC)………定価¥135,000▶特価**¥ 99,000**
- Ⓕセット:NM-5020(NEC)………定価¥370,000▶特価**¥259,000**
- Ⓖセット:NM-9950(NEC)………定価¥245,000▶特価**¥129,000**
- Ⓗセット:NM-9700(NEC)………定価¥163,000▶特価**¥ 97,000**
- Ⓘセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)………定価¥ 69,800▶特価**¥ 46,000**
- Ⓙセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)………定価¥154,000▶特価**¥115,000**
- Ⓚセット:VP-800(PCセット)(エプソン)………定価¥124,000▶特価**¥ 93,000**
- Ⓛセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)定価¥158,000▶特価**¥ 80,000**
- Ⓜセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)…定価¥261,000▶特価**¥175,000**
- Ⓝセット:VP-2550(スーパーカートリッジ付)(エプソン)…定価¥231,000▶特価**¥161,000**
- Ⓞセット:TR-24CL(スター)………定価¥ 69,800▶特価**¥ 42,000**
- Ⓟセット:AR-2415(スター)………定価¥144,000▶特価**¥ 85,000**
- Ⓠセット:AR-2410(スター)………定価¥114,000▶特価**¥ 68,000**
- Ⓡセット:M-1724P(ブラザー)………定価¥148,000▶特価**¥ 95,000**
- Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)………定価¥ 69,800▶特価**¥ 53,000**
- Ⓣセット:MZ-1P17(シャープ)………定価¥ 79,800▶特価**¥ 43,000**
- Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通)………定価¥ 79,800▶特価**¥ 50,000**

アフターサービス万全
　全商品保証書付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)

NEC
PC-98LT モデル2 (送料¥1.000)
定価¥288.000▶特価**¥208,000**

PC-9801VM21/VX21/UV21



- Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)………定価¥479.800▶特価**¥320,000**
- Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)………定価¥522.800▶特価**¥355,000**
- Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)………定価¥407.800▶特価**¥270,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを

- ●CU-14AD (定価¥ 84.800)に変更の場合¥ 5.000
- ●PC-KD853 (定価¥118.000)に変更の場合¥25.000
- ●PC-KD871 (定価¥158.000)に変更の場合¥52.000
- ●PC-TV352 (定価¥115.000)に変更の場合¥24.000
- ●PC-TV453N(定価¥138.000)に変更の場合¥38.000
- ●PC-TV451 (定価¥168.000)に変更の場合¥56.000

を加算して下さい。

EPSON PC-286
送料¥2.000

- Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)………定価¥382.800▶特価**¥290,000**
- Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)………定価¥527.800▶特価**¥400,000**
- Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)………定価¥332.800▶特価**¥255,000**
- Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(10枚)………定価¥477.800▶特価**¥365,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを PC-286CD(エプソン14"カラー¥118.000)に変更の場合¥28,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード
(郵送料¥1.000)
●(I/Oデータ)

- ●P-256K(P10-9234-0.25ME)………定価¥14,000▶特価**¥11,000**
- ●P-384K(P10-9034E-3)………定価¥18,000▶特価**¥13,500**
- ●P-512K(P10-9234-0.5ME)………定価¥20,000▶特価**¥15,000**
- ●P-1M(P10-9234G-1ME)………定価¥30,000▶特価**¥23,000**
- ●P-1.5M(P10-9234G-1.5ME)………定価¥40,000▶特価**¥30,500**
- ●P-2M(P10-9234G-2ME)………定価¥50,000▶特価**¥38,000**
- ●10S-10キャッシュ&RAMディスク………定価¥ 5,000▶特価**¥ 3,000**

ソフトコーナー　23%OFF
(郵送料¥1.000)

PC-8801用
- ●ポップアップ便利帳………定価¥18,000▶特価**¥13,900**
- ●アニメフレーマー………定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●Z's STAFF 88VA………定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●P-1………定価¥40,000▶特価**¥30,800**
- ●ユーカラVA………定価¥36,000▶特価**¥27,700**
- ●ユーカラart………定価¥30,000▶特価**¥23,000**
- ●スーパー春望ネットワークII(2D)………定価¥36,800▶特価**¥28,300**
- ●スーパー春望ネットワークII(2HD)………定価¥39,800▶特価**¥30,600**
- ●SHOGUN………定価¥34,800▶特価**¥26,700**
- ●JETエキスパート………定価¥33,000▶特価**¥25,400**

PC-9801用
- ●ユーカラart………定価¥40,000▶特価**¥30,800**
- ●Z's Word JG………定価¥58,000▶特価**¥44,600**
- ●新・一太郎………定価¥58,000▶特価**¥44,600**
- ●花子………定価¥58,000▶特価**¥44,600**

FM-7/77用
- ●SAMURAI………定価¥19,800▶特価**¥15,200**
- ●JET-77A………定価¥29,800▶特価**¥22,900**

X-1シリーズ
- ●SHOGUN………定価¥34,800▶特価**¥26,700**
- ●スーパー春望II(クリエイティブ)………定価¥34,800▶特価**¥26,700**
- ●SAMURAI………定価¥19,800▶特価**¥15,200**

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK!TELください。

超低金利クレジットOK!!1回~60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

X68000 送料¥2,000

Ⓐセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価¥498,800▶P&A超特価

12回	32,800	24回	17,100	36回	11,800	48回	9,200	60回	7,600

X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2 送料¥2,000

Ⓐセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付…………定価¥277,800▶特価¥185,000
Ⓑセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付…………定価¥327,800▶特価¥239,000
Ⓒセット:スーパーMZ/V2(MZ-2531+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)…………定価¥289,000▶特価¥193,000
Ⓓセット:スーパーMZ(書院)(MZ-2861+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)…………定価¥328,000▶P&A超特価

12回	27,100	24回	14,200	36回	9,800	48回	7,600	60回	6,300

パソコンテレビX-1G●ジョイカード付 送料¥2,000
モデル30の組合せセット

Ⓐセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種…………定価¥197,800▶特価¥130,000
Ⓑセット:CZ-822C+CU-14FA(2000文字モニター14")+MD-2D(10枚)+ゲーム3種…………定価¥167,800▶特価¥110,000
※X-1専用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

ワープロ (郵送料¥1,000)

ⒶN E C:文豪ミニ7GX…………定価¥198,000▶特価¥127,000
ⒷN E C:文豪ミニ5GX…………定価¥128,000▶特価¥ 79,000
Ⓒ富士通:オアシス30AFⅡ…………定価¥248,000▶特価¥163,000
Ⓓ富士通:F-ROM8…………定価¥128,000▶特価¥ 84,000
Ⓔ東 芝:RUPO70GX…………定価¥128,000▶特価¥ 88,000
Ⓕ東 芝:RUPO90F…………定価¥178,000▶特価¥127,000
Ⓖ東 芝:JW-R100…………定価¥198,000▶特価¥130,000
Ⓗシャープ:WD-540…………定価¥165,000▶特価¥119,000
Ⓘナショナル:U1PRO…………定価¥148,000▶特価¥110,000
Ⓙキャノン:a-10…………定価¥158,000▶特価¥105,000
Ⓚキャノン:a-100…………定価¥188,000▶特価¥125,000
Ⓛキャノン:a-1…………定価¥128,000▶特価¥ 88,000
Ⓜエプソン:PWP-950LX…………定価¥128,000▶特価¥ 75,000

フロッピーディスク(セット)&ハードディスク (郵送料¥1,000)

●Aセット:PC-9881N(NEC)…………定価¥270,000▶特価¥208,000
●Bセット:MB-27611(富士通)+I/Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク…………定価¥142,800▶特価¥ 67,000
●Cセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)+I/Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク…………定価¥148,000▶特価¥ 64,000
ⒶLDS-5UV2(ランドコンピータ)…………定価¥ 78,000▶特価¥ 59,000
ⒷLDS-8FD(ランドコンピータ)…………定価¥140,000▶特価¥103,000
ⒸLDM-520(ランドコンピータ)…………定価¥148,000▶特価¥109,000
ⒹLDS-3VM2(ランドコンピータ)…………定価¥ 74,000▶特価¥ 54,000
ⒺエプソンHDD-20S(エプソン)…………定価¥198,000▶特価¥143,000
ⒻDAX-H1(インターフェース付)(緑電子)…………定価¥149,000▶特価¥122,000
ⒼMD-52VA(緑電子)…………定価¥248,000▶特価¥195,000
ⒽITHD-5020H(アイテック)…………定価¥138,000▶特価¥105,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500 (郵送料¥2,000)

富士通 FM-77AV40/20●ジョイカード

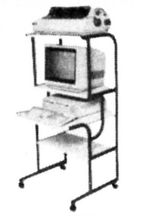
Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種…………定価¥366,000▶特価¥195,000
Ⓑセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種…………定価¥276,000▶特価¥145,000
Ⓒセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種…………定価¥257,800▶特価¥135,000



①ビデオディジタイズカード(FM77-412¥16,800)・特価¥13,000
②ビデオコンバータ(FMAV-102¥58,000)……特価¥44,000
③マウス(FM-M0101¥12,800)……特価¥11,000
④熱転写プリンタ(FM-PR203BII¥80,000)……特価¥50,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)


A特価¥8,800


B特価¥13,800


C特価¥16,800

周辺機器コーナー (送料¥1,000)

A NEC COMSTER1212(モデム)…………定価¥ 43,800▶特価¥ 29,000
B AIWA PV-A1200(モデム)…………定価¥ 39,800▶特価¥ 27,000
C NEC メディカグラフ10(マウスタブレット)……定価¥ 49,800▶特価¥ 40,000
D NEC PC-IN503(イメージスキャナー)…………定価¥149,800▶特価¥115,000
E NEC PC-IN511(ハンディスキャナー)…………定価¥ 69,800▶特価¥ 56,000
F ローランド DXY-990(XYプロッタ)…………定価¥258,000▶特価¥198,000
G ローランド DXY-885(XYプロッタ)…………定価¥155,000▶特価¥119,000
H ローランド DXY-980A(XYプロッタ)…………定価¥188,000▶特価¥145,000
I ローランド DXY-880A(XYプロッタ)…………定価¥125,000▶特価¥ 96,000

通信販売お申し込みのご案内

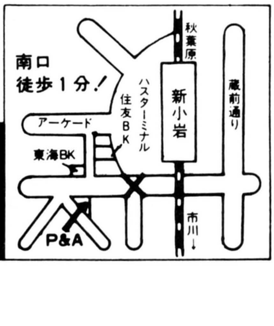
『現金一括でお申し込みの方』
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください (プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
『銀行振込でお申し込みの方』
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
㊂No.263914 (株)ピー・アンド・エー
『クレジットでお申し込みの方』
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.0	7.5	9.0	10.0	14.0	18.0	23.0

●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)



安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド396

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
(株)メディアショップハイランド
ログイン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶**現金一括でお申込みの方**
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。

〈**銀行振込**〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
〈**郵便振替**〉横浜9-42177

▶**クレジットでお申込みの方**
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-88VA



●**PC-88VA**
PC88シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した16ビットへと大きく飛躍したニューフェイスPC-88VA
●**PC-KD861**
高解像度画面が冴えるマルチシンクロモードディスプレイ。

標準価格 436,000円

商品番号 139	一括払価格 340,000円
24回	初回18,300円・16,500円×23回
36回	初回12,200円・11,600円×35回

NEC PC-8801FH



●**PC-8801FH model 30**
最新鋭CPUとすぐれた日本語機能ニーズに対応した3タイプの精鋭
●**PC-KD862**
高解像度、鮮明 カラーグラフィクスの本格派、デュアルスキャンディスプレイ

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 209,000円
24回	初回12,230円・10,100円×23回
36回	初回8,570円・7,100円×35回

NEC PC-8801MH

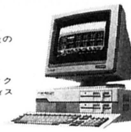


●**PC-8801MH**
最新鋭CPU搭載のハイスピード余裕ある大容量メモリが機能の証明
●**PC-KD862**
高解像度鮮明 カラーグラフィクスの本格派デュアルスキャンディスプレイ

標準価格 307,800円

商品番号 096	一括払価格 240,000円
24回	初回11,700円・11,700円×23回
36回	初回8,200円・8,200円×35回

NEC PC-9801VM21



●**PC-9801 VM21**
幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能、PC-9800シリーズの資産を確実に継承
●**PC-KD854**
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンスディスプレイ

標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 375,000円
24回	初回20,150円・18,200円×23回
36回	初回13,250円・12,800円×35回

NEC PC-9801VX21

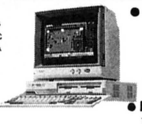


●**PC-9801VX21**
OAからFA・LAまで広範囲な分野をカバーする高機能、定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
●**N5913L**
14インチカラーディスプレイ
ディスプレイ回転台標準装備

標準価格 571,000円

商品番号 138	一括払価格 445,000円
24回	初回23,850円・21,600円×23回
36回	初回15,350円・15,200円×35回

NEC PC-9801UV21



●**PC-9801UV21**
ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット、ユーザーズメモリを640Kバイトに強化。1Mバイト3.5インチFDD搭載のコンパクトな高性能
●**PC-KD854**
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格 407,800円

商品番号 136	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

富士通 FM77AV40

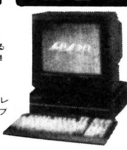


●**FM77AV40**
3.5インチ640KBマイクロFD搭載パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40
●**FMTV-154**
4000文字対応、15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回9,240円・8,100円×35回

富士通 FM77AV20



●**FM77AV20-2**
3.5インチ640KBマイクロFD搭載、すぐにでも楽しめる多彩な機能、つかいこなせば広がる可能性、実力がうれしいFM77AV20
●**FMTV-153**
2000文字対応、15インチステレオ音声多重機能、カラーディスプレイテレビ

標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 178,000円
24回	初回10,460円・8,600円×23回
36回	初回8,940円・6,000円×35回

SHARP パーソナルワークステーション X68000



●**CZ-600C**
メインメモリ1MB標準装備、最大12MBまで拡張可能、1MB5"FDD2基搭載FM音源、音声デジタイズ記録、スーパーインポーズ機能
●**CZ-600D**
3モードオートスキャン方式15型高精細カラーディスプレイテレビ

標準価格 498,800円

商品番号 094	一括払価格 店頭特価
24回	初回20,630円・19,400円×23回
36回	初回14,770円・13,600円×35回

SHARP X1 turbo Z

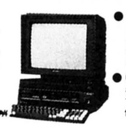


●**CZ-880C**
リアルな映像と音か創造力をかきたてる"アート・スタジオ・Turbo Z"アナログカラーイメージボート内蔵8重和音ステレオFM音源搭載マウス標準装備
●**CZ-880D**
400/200ライン自動切換タイプ高解像度カラーディスプレイテレビ

標準価格 327,800円

商品番号141	一括払価格 265,000円
24回	初回13,350円・12,900円×23回
36回	初回10,950円・9,000円×35回

SHARP X1 turbo III



●**CZ-870C**
大容量1Mバイト5" FDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備、システム・ユーザー辞書機能
●**CZ-870D**
標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・6,700円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30



●**CZ-822C**
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ搭載、最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
●**CZ-820D**
14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン MSX2



●**FS-4600F** MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)基本も応用も一段とハワーアップしたワープロパソコンVRAM、メインRAMとも128Kゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

ナショナル Panaword



●**FW-K101**
鮮明32ドット印字・CRT付で魅力の価格を実現、変換効率を高める文章一括・単語変換機能、イメージスキャナで画像の入力もできる本格ワープロ。

標準価格100,000円

商品番号143	一括払価格 80,000円
12回	初回7,700円・7,300円×11回
24回	初回3,900円・3,900円×23回

SONY HITBIT PRO MSX2



●**HB-F900**
1メガバイト×2ドライブメインメモリ256KバイトのMSX2。付属のソフトで本格ワープロになるヒットビットプロ。
●**KV-14CP2**
ブラックトリニトロンカラーテレビ
●**HBK-0821**
RGBマルチケーブル

標準価格 241,300円

商品番号 140	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・6,700円×35回

SONY 株式ターミナル MSX2



●**HB-T600**
個人投資家の株式ターミナル。簡単に自宅で株式投資ができる。画面を見ながら的確に株を分析・評価。株式投資の新しい主流になる。

標準価格 135,000円

商品番号 142	一括払価格 115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

周辺機器　この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥39,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800 特価¥20,000
SONY ドットプリンタPRN-M24TYPE II 定価¥99,800 特価¥85,000	TOSHIBA HQビデオA-400HP 特価¥59,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000
NATIONAL A1ワープロFS-PW1 定価¥49,800 特価¥42,000	NATIONAL A1ディスクFS-FD1 定価¥44,800 特価¥38,000	NATIONAL パナソニックA1:FS-A1 定価¥29,800 特価¥25,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①**完全保証** 全国どこでもアフターケアOK
②**全国無料配送** 日曜配送可能
③**支払回数は** 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④**低金利クレジット** 実質年率12.50～23.75%
⑤**FAXでも注文OK** FAX:0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶**当社はX-68000の販売認定店です**◀

周1年ヨーイドン!!

さすがッ!実力まざまざ、特典鈴なり

全国一斉1thオープンデー10月24日~11月5日

map

新品2年(プラス1)保証中古1年(本体のみ)保証の

NEC PC-88VA
定価¥397,800
PC-88VA御買上の場合

下取機種	下取差額
●PC-8801MH	¥ 98,000より
●PC-8801mkIImR	¥125,000より
●PC-8801 FH	¥125,000より
●PC-8801mkIISR	¥135,000より

NEC PC-8801MH
定価¥208,000
PC-8801MH御買上の場合

下取機種	下取差額
●PC-8801FH	¥53,000より
●PC-8801mkIImR	¥ 58,000
●PC-8801mkIISR	¥62,000より
●PC-8801mKIIFR	¥65,000より

NEC PC-8801FH
定価¥168,000
PC-8801FH御買上の場合

下取機種	下取差額
●PC-8801mkIImR	¥35,000より
●PC-8801mkIISR	¥36,000より
●PC-8801mkIIFR	¥38,000より
●PC-8801mkII30	¥65,000より

シャープ X68000
定価¥498,800
X68000セット御買上の場合

下取機種	下取差額
●X1ターボIIIセット	¥245,000より
●X1ターボIIセット	¥260,000より
●X1ターボ30セット	¥280,000より
●X1GM/30セット	¥285,000より

富士通 FM77AV40
定価¥228,000
FM77AV40御買上の場合

下取機種	下取差額
●FM77AV2	¥ 95,000より
●FM77L4	¥105,000より
●FM77L2	¥110,000より
●FM77D2	¥115,000より

富士通 FM77AV20
定価¥
FM77AV20御買上の場合

下取機種	下取差額
●FM77AV20	¥40,000より
●FM77L2	¥50,000より
●FM77D2	¥55,000より
●FMNEW7	¥95,000より

中古ハード1年保証

NEC
- ●PC-9801U2 ……… ¥ 110,000より
- ●PC-8801mkII30 … ¥ 55,000より
- ●PC-8801mkIISR30 ¥ 95,000より
- ●PC-8801mkIIFR30 ¥ 93,000より
- ●PC-8801mkII MR ¥ 11,000より

SHARP
- ●X1FM/10 ……… ¥ 26,000より
- ●X1GM/30 ……… ¥ 68,000より
- ●X1ターボ30 ¥ 70,000より
- ●X1ターボII ……… ¥ 90,000より
- ●X1ターボIII ……… ¥ 120,000より
- ●X68000セット …… ¥348,000より

富士通
- ●FM-7 …………… ¥ 128,000より
- ●FM-NEW7 ……… ¥ 14,800より
- ●FM77D2 ……… ¥ 50,000より
- ●FM77L2 ……… ¥ 55,000より
- ●FM77L4 ……… ¥ 60,000より
- ●FM77AV2 ……… ¥ 65,000より
- ●FM77AV20 ……… ¥ 78,000より
- ●FM77AV40 ……… ¥ 110,000より

その他 ●カラー2000文字モニター ¥10,000より ●カラー4000文字モニター ¥40,000より ●モノクロモニター ¥15,000より

通信ソフト

- ●OMRON MD-COMMUNICATION 定価¥5,000→¥4,000
- ●ASCII 88term 定価¥12,800→¥9,800
- ●ASCII PPONET/X1 定価¥8,800→¥7,000
- ●TSL Veksg-Link 定価¥13,800→¥11,000

ディスケット

(各10枚セット)

	5'2D	5'2HD	3.5 2DD
Maxell(RD)	¥1.600	¥2.400	¥5.000
Fuji(SHR)	¥1.600	¥2.450	¥5.000
3M	¥1.500	¥2.350	¥4.800
TDK	¥1.550	¥2.350	¥4.900
Data life	¥1.500	¥2.150	¥4.700
ノーブランド	¥450より	¥1.100より	¥1.500より

モデム

- ●AIWA PV-A1200(300/1200ボー全二重)……定価¥39,800→¥29,000
- ●NEC COMSTAR300(300ボー)……定価¥24,800→¥19,800
- ●NEC COMSTAR1212(1200ボー)……定価¥43,800→¥34,800
- ●OMRON MD-1200A(300/1200ボー)……定価¥34,800→¥26,000
- ●OMRON MD-1200E(300/1200ボー)……定価¥24,800→¥19,800

クレジット早見表

	1 回目	2回目以降
¥30.000		
6 回	¥5,400×1回	¥5,100×5回
10回	¥3,600×1回	¥3,100×9回
¥50.000		
10回	¥5,700×1回	¥5,200×9回
10回	¥3,750×1回	¥3,000×17回
¥100.000		
18回	¥7,500×1回	¥6,000×17回
24回	¥6,200×1回	¥4,600×23回
¥150.000		
24回	¥7,000×1回	¥7,000×23回
36回	¥5,500×1回	¥4,900×35回

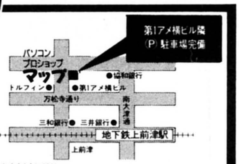
●NEC・シャープ・富士通・SEIKOSHA・EPSON・各種プリンターリボン
……**15%~20%OFF**
●リボン価格表お送ります。



10万円以上お買上のお客様には
Mapオリジナル コルク カレンダープレゼント

名古屋

クレジット販売受付中!!



■振込先
名古屋店/三和銀行・上前津支店(当)312308

営業時間AM10:00~PM20:00 毎週月曜定休日

マップグループ
東京/秋葉原、大阪/日本橋、名古屋/アメ横、九州/博多

株式会社マップ

〒460 名古屋市中区大須3-30-93 第1アメ横ビル入口 FAX052(263)4926

052・263・4755

商品先渡しの代引システムもご利用になれます

スター・東映・シャープ修理代理店
保証期間中の修理の場合、送料は当社で負担します。

新品に関してはお電話にてお問い合せ下さい。全国通信販売実施中!!

〈キリトリ線〉

下取り、買取り無料査定申し込書

下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高額でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。(担当村井)

住所	
氏名	
電話	

お持ちの機種名	購入年月日	マニュアル	外箱	附属品
		有・無	有・無	有・無
		有・無	有・無	有・無
		有・無	有・無	有・無
		有・無	有・無	有・無

切りとってドンドンご利用下さい。受付NO.
ログイン11月号

中古ハードリスト ディスケット 資料請求券 ログイン11月号

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

X1対応版新登場

大好評!!"バヤト"

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★HAYATO(隼人)	ロールプレイング	¥——	¥5,800	タケルソフト	ⓐ～ⓕⓚⓛ 2ドライブ要
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒ～ⓗⓚⓛ XIC、D外部ドライブ除
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
ゲームミュージックライブラリー①	データ集	———	¥2,800	システムサコム	88SR以上



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2～3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
地球防衛軍	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚ
CARMINE×1	アクション・アドベンチャー	¥7,800	¥7,000	マイクロキャビン	ⓚⓛ 2ドライブ漢ロム要
ガイアの紋章	シミュレーション	¥7,800	¥6,800	NCS	88SR以上
DAIVA(ディーヴァ)	シミュレーション	¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
エルスリード	シミュレーション	¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
グイン・サーガ	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
リターン オブ イシター	ロールプレイング	¥6,800	¥6,000	SPS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
高橋名人の「冒険島」	アクション	¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
野球狂	シミュレーション	¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
ボンバーマンスペシャル	アクション	¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
スターソルジャー	アクション	¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
カレイドスコープスペシャル ア・ナ・ザ	アクション	¥5,500	¥4,600	HOT・B	MSX、II(16K)
アルゴー	アクション・ロールプレイング	¥7,500	¥6,000	KSK	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
ザイダー・バトルオブペガス	アクション・ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん	アクション	¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K)
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注：対応機種 ⓐPC-8801mkII MH ⓑPC-8801mkII FH ⓒPC-8801mkII MR ⓓPC-8801mkII FR ⓔPC-8801mkII TR ⓕPC-8801mkII SR ⓖPC-8801mkII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-1 turbo ⓛX-1 をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSX II がROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

ジャンル：アクション　アドベンチャー　シミュレーション　テーブルゲーム　パズルゲーム　ロールプレイング　教育　Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00～18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普：453-100-9881

compit sala(コムピット サーラ) (ガスビル sala 1F)

〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎(　　)　－				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業 / 日付	合計金額			

AMIGAを買うなら今がチャンス



ショッピング・クレジット
大かんげい！

AMIGA 500　何と！ ¥140,000！

AMIGA・GOURMET達の為の美味しいソフト！
アミーガ　グルメ

Defender of The Crown
CINEMAWAREシリーズ
¥10,000
キング・リチャード亡きあとのイギリスを治めるのは誰か？にっくきノルマン軍を倒せるのは君だけだ。
戦いあり、夢あり、ロマンスありのRPG＋ストラテジィ＋アーケード。
アミーガ・ユーザーなら絶対持っていたい。

S. D. I.
CINEMAWAREシリーズ
¥10,000
"彼"はアメリカ軍の若きGeneral. Strategic Defense Initiatiueプロジェクトのメンバー。"彼女"は美しきRussian Commander. 彼はKGB反乱軍にとらえられた彼女を救えるか、アメリカの、いや人類の存続は二人の肩に！
３種のアクションでストーリーをいっそう盛り上げます。

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON
CINEMAWAREシリーズ
¥10,000
船乗りシンバッドは、恋人シルファー二王女の父を魔女ののろいから（鷹に変身させられてしまった）解く為に、世界中を旅する。海賊やランプの魔人、ロマンスや失意、あらゆるタイプのアクションなどが、数えきれない面数の中にギッシリ。
何度プレイしてもあきないゾ。

BARBARIAN
FROM U. K.
¥9,000
有名なHegor.（ドラゴンスレイヤー）とは君のことなのか？父のかたきを討って王位を取り返すのだ。
Brattacusでお馴じみのシグノシスのアクション・アドベンチャー、サンプリングの効果音がおもしろい！

The Karate Kid Part II
¥8,000
映画でご存知のKarate Kid.（邦題はベスト・キッド）をベースにしたアクション。
動きのスムースさや、動作の細かさ、美しいグラフィックでいつしかDanielになりきってしまう？
BONUS面では箸でハエをつかまえたり、大きな氷をわったり……そしてでんでんだいこのナゾは？

SILICON DREAMS
NEW！ FROM U. K.
¥7,000
23世紀。人類は新しい植民地、エデンへと移動を開始する。
エデンにはFAUNAという原住民がいて、人類の送りこんだスーパー・ロボット達と戦っている。

JEWELS OF DARKNESS
NEW！ FROM U. K.
¥7,000
SILICON DREAMSと同じく、SFアドベンチャー。LEUEL 9のクラシックアドベンチャーが３本入っている。

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF LOUNGE LIZARDS.
¥8,000
あのソフト・ポーン、がグラフィックになって戻ってきました。もちろんスクリーンはK.Q. シリーズやB.C.と同じく、人物移動型。
年令チェックの為のクイズ５問に正解しないとゲームに入れません。

Delvxe Paint II
¥25,000
ベストセラーを続けている。スパー・グラフィック・ツール これが無ければ、AMIGAは始まらない。

Video Scape 3D
¥30,000
ワイヤーフレーム・モデルはもちろんの事、スプライン曲線を使ったサフェース・モデル、ソリッド・モデルの３Ｄグラフィックを作成できる。もちろんシャドーイングやアニメーションも可。

I'ts only R & R
¥8,000
1950年代のブルースから80年代のニューウェーブまでのロックの歴史といった感じのデーター集。
D.MUSIC, Imstcmt Music, Sonixなどでプレイできる。

Calligrapher
¥17,000
AMIGAのテキスト、グラフィックの両画面で使えるフォントを作成するフォント・メーカー。もちろんひらがな、カタカナ、漢字も作れるゾ。

Zing
¥00,000
ディスク上にあるプログラムやファイルをコピー又は整理する時に使うと便利なファイル・コーティワイテイ。

Meta Scape
¥00,000
マルチタスク対応のデバッガー。ステップモードを使うとプログラムを実行させながらメモリー中のどこをアクセスしているかが一目でわかる。スゴイゾ！

Work Bench 1.2 Enhancerkit
¥4,000
システムをアップデートする為のキット。プログラマーの詳しいマニアル付。

Future Sornd
¥35,000
AMIGA 用サンプラーのベストセラー。音楽ソフト用の音源をサンプリングすれば、AMIGA のサウンドは無限に広がる。

AMIGA WORLD
一冊¥1,500
アミーガ専門誌。ソフトやハードの紹介やレヴュー、メーカーの広告等など、多移な情報が盛り沢山。アミーガを購入したいけどイメーガがつかめない"アナタ"にもおススメ。
11月号（10月下旬発売）より月刊。
定期講読　一年　¥21,000（〒こみ）

AMAZING COMPUTING
一冊¥1,000
プログラミングする時に役立つページや、各種商品レヴュー、などがいっぱい
AMICUSとFRED FISHのリストが巻末にあるので、PDSを探してる時に大助かり。もちPINEAPPLEにあります。
月刊
定期講読　一年　¥15,000（〒こみ）

NEW! AMIGA SENTRY
¥ CALL
またまた新しいAMIGA専門誌登場！

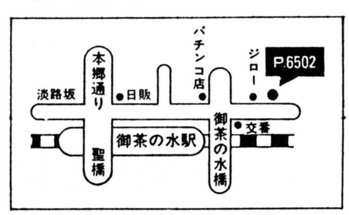
GOLD RUNNER
¥8,000

HOT COOL JAZZ
¥7,000

CONUER SATION WITH A COMPUTER
¥8,000

★PRICE LIST ★A500 or A2000資料
ご希望の方、切手¥240分同封の上お申し込み下さい。

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC



〒101 千代田区神田駿河台2-1-19
アルベルゴお茶の水 718
TEL.03-294-6502
OPEN1：00～9：00PM
CLOSED ON MONDAYS

★通信販売承ります。品切れによる遅延を防ぐ為、なるべく☎にて在庫ご確認下さい。送料は一律￥700ですが、￥20,000以上のお申し込みの場合はサービスとなります。
振込先　住友銀行浅草（支）普 335779（有）パイナップル

社団法人 日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP☆

☆あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取り交換いたします

03-257-0490 UP'S

03-257-0569 UP'S INN

大人気!

UP'Sショールームからのお知らせ

- ●UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- ●UP'Sはアフターサービスで業界をリード!
  UP'Sの中古本体は業界最長の一年間保証。
  モニター・プリンター・その他周辺機器の中古品は、6ヶ月保証付。(一部対称外の商品もございます。)
- ●うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- ●無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- ●便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店　㊟274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

●UP'Sの高価買取・下取交換フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

●UP'Sの姉妹店UP'S INNもよろしく!!

ファミコンからパソコンまで、中古下取・買取・販売サプライ用品秋葉原一番極安価格。

〈下取り交換例〉

NEC PC-8801FH/30(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥75,000
PC-8801mk IIFR/30	+¥37,000
PC-8801mk IISR/30	+¥32,000
PC-8801mkIIMR	+¥30,000
CZ-852C	+¥65,000
CZ-856C	+¥60,000
CZ-870C	+¥45,000
FM-77D2	+¥85,000
FM-77L4	+¥75,000
FM-77AV2	+¥65,000

NEC PC-8801MH(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥105,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 67,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 62,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 60,000
CZ-852C	+¥ 95,000
CZ-856C	+¥ 90,000
CZ-870C	+¥ 75,000
FM-77D2	+¥115,000
FM-77L4	+¥105,000
FM-77AV2	+¥ 95,000

NEC PC-9801UV21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥175,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥137,000
PC-8801mkIISR/30	+¥132,000
PC-9801U2	+¥160,000
CZ-852C	+¥165,000
CZ-856C	+¥160,000
CZ-870C	+¥145,000
FM-77D2	+¥185,000
FM-77L4	+¥175,000
FM-77AV2	+¥165,000

NEC PC-9801VM21(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥223,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥185,000
PC-8801mkIISR/30	+¥180,000
PC-8801mkIIMR	+¥178,000
PC-9801F2	+¥188,000
CZ-852C	+¥213,000
CZ-856C	+¥208,000
CZ-870C	+¥193,000
FM-77L4	+¥223,000
FM-77AV2	+¥213,000

〈買取価格例〉

本体

PC-8801mkII/30	¥45,000
PC-8801mkIIFR/30	¥83,000
PC-8801mkIISR/30	¥88,000
PC-8801FH/30	¥85,000
CZ-856C	¥60,000
CZ-870C	¥75,000
FM-77AV2	¥55,000

モニター

PC-KD551K	¥30,000
2000文字カラーモニター	¥15,000
PC-TV351	¥40,000
PC-TV451	¥43,000

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥190,000～
PC-9801UV2	¥150,000～
PC-9801M2	¥150,000～
PC-9801F2	¥120,000～
PC-8801FH/30	¥110,000～
PC-8801mkIISR/30	¥105,000～
PC-8801mkIIFR/30	¥ 95,000～
FM-77AV2	¥ 70,000～
CZ-856C	¥ 80,000～
FM-New7	¥ 8,000～

モニター

PC-KD551	¥ 48,000～
PC-KD852	¥ 50,000～
PC-KD854	¥ 55,000～
PC-TV471	¥110,000～

プリンター

PC-PR201	¥48,000～
NM-9950	¥105,000～
VP-135K	¥68,000～
VP-80K	¥ 38,000～

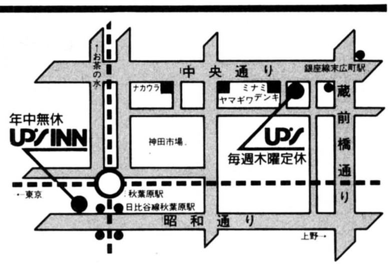
アップス
UP'S
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

アップスイン
UP'S INN
〒101 東京都
千代田区神田佐久間町
1-21 鳥山ビル5F
TEL 03(257)0569(代)

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間 AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



TVフィルター
FSII
エフ エス ツー
新発売
50%OFF

全国で大好評!! 目が楽だ！目が疲れない！

「これは、すごい。見かけは、ただの黒っぽい透明な板なのに、取りつけてみてビックリ。目がつかれないだけでなく画面のギラギラするのがなくなる。その上、色がよくなる。MSX独特のチャチっぽい色がなくなる。『一石二鳥』いやそれ以上ですね。

大阪府河内長野市　脇塚啓くん、おたよりありがとう。みなさんのおたよりまってます。

このTVフィルターFSIIが、全国に普及すれば、テレビゲームやテレビ視聴による仮性近視は、半減すると確信しております。



※左画面にTVフィルターFSIIを使用



大好評！半額キャンペーン実施中!!

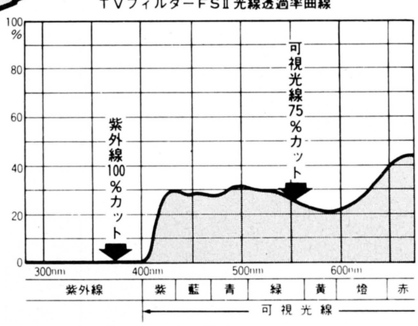
付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK！

テレビゲームから目を守る

高得点をねらえ!!

最後の新兵器、TVフィルターFSII

TVフィルターFSII光線透過率曲線



「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSII

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ！

型名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名(　)
● 住所
● 氏名㊞・年令
● 電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 サンクレストJ.P.S 係

電話で

06-303-4152
サンクレストJ.P.S
● 〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平日／
午前9時～午後7時
日・祭日／
午前9時～午後6時

アソコン・ブックス★新刊のご案内

アソコン No.13
パソコンゲーム必勝マニュアル



マンハッタン・レクイエム☆イース☆ガンダーラ☆女神転生☆ディープ・フォレスト☆ルパン三世カリオストロの城(MSX2)☆ラプラスの魔☆サイキックウォー☆うる星やつら☆天使たちの午後II・美奈子──など人気・最新作を一挙掲載

おなじみ正解コマンド解析マガジン第13弾●きれいな画面写真と詳しい解説で人気ゲームを徹底攻略●好評「最新ゲーム情報」「アソコンHot Line」など楽しく役立つ情報を満載●「ゲーム調査室」は野球ゲームの大特集!「アクションゲーム・マップ大公開」にはキングス・ナイト・スペシャルが登場●巻末袋とじにはヒント&マップ、アダルト情報を収録!!

発売中　定価 600円

パソコンゲーム大全集 パート3

大好評パソコンゲーム・カタログ『大全集』待望の第3弾●最新作から名作ゲームまで180本を収録●「ソフトTOP 50」「ソフト・インデックス」など情報を満載した豪華完全保存版!

発売中　定価 880円

●本屋さんで買える「ディスク文庫」シリーズ

第3・4弾、開発順調!!

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体!

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

とらわれペンギン

©森山塔
PC-88SRシリーズ対応 5"2D・1枚
定価2800円　12月中旬発売予定

森山塔の人気No.1コミック『とらわれペンギン』が"YPG(ヤールピージー)"(ヤラシイ・プレイング・ゲーム)として登場●経験を積み、アイテムを集め、レベルを上げれば思わず…ムフフ♡　ステキなグラフィックとご対面〜が出来ちゃう、お楽しみ版!●もちろんカラーをたっぷり使ったアルバムも魅力いっぱいです!!



★いずれもアルバム(A5判カラー60ページ+おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック)と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セットです!★この「ディスク文庫」は、全国の本屋さんで発売予定です。もし店頭にない場合も、書店注文で取り寄せてもらえます★詳しくはアソコン編集部(☎03-208-6740)までお問い合わせ下さい!



アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

プロジェクトA子・2

©創映新社/ポニー/ファイナル一西島
PC-88SRシリーズ対応 5"2D・1枚
定価2800円　来春発売予定

人気バツグンのアニメ『A子・2』を前作に続きゲーム化●原画を忠実に再現するCG(グラフィック)に、カジノゲームのスリルを加えた娯楽超大作!!

お値段2800円。本屋さんで発売中

〈ディスク文庫・1〉
素子姫アドベンチャー
●数々の作品世界をめぐるAVG!
PC-88/mkIIシリーズ対応 5"2D
©新井素子/銀英社

〈ディスク文庫・2〉
プロジェクトA子
●人気アニメをパソコンゲーム化!
PC-88/mkIIシリーズ(要・漢ロム、VA除く)
©創映新社/A.P.P.P./ファイナル-西島

※お願い　「素子姫アドベンチャー」のディスケットには、データ保護のため〝ライト・プロテクト・シール〞が貼ってあります。そのままプレイされますと、オート・セーブ機能が働きませんので、このシールをハガシてお楽しみ下さい。



グラフィック・アドベンチャーブック●2

デーモンズ・シティ 鬼神狩り

大都会で繰り広げられる魔族との戦い──破られた封印"鬼墳"を求め、決死の冒険が始まる!　画期的な大判サイズ、大胆なカラーイラスト展開で迫る、新(ニュー)ゲームブック第2弾!　スリリングなシナリオと迫力の劇画タッチ構成は、キミを魔界へ引きずり込む!!

シリーズ第3弾「バトルプラネット〜大宇宙の魔城」10月下旬発売予定!

幻想の国、魔界都市。そして冒険の舞台は大宇宙へ。次々に襲いかかる危機を乗り越え、キミは目的を遂げることが出来るだろうか?　迫力の未来SFロマン、近日登場!!

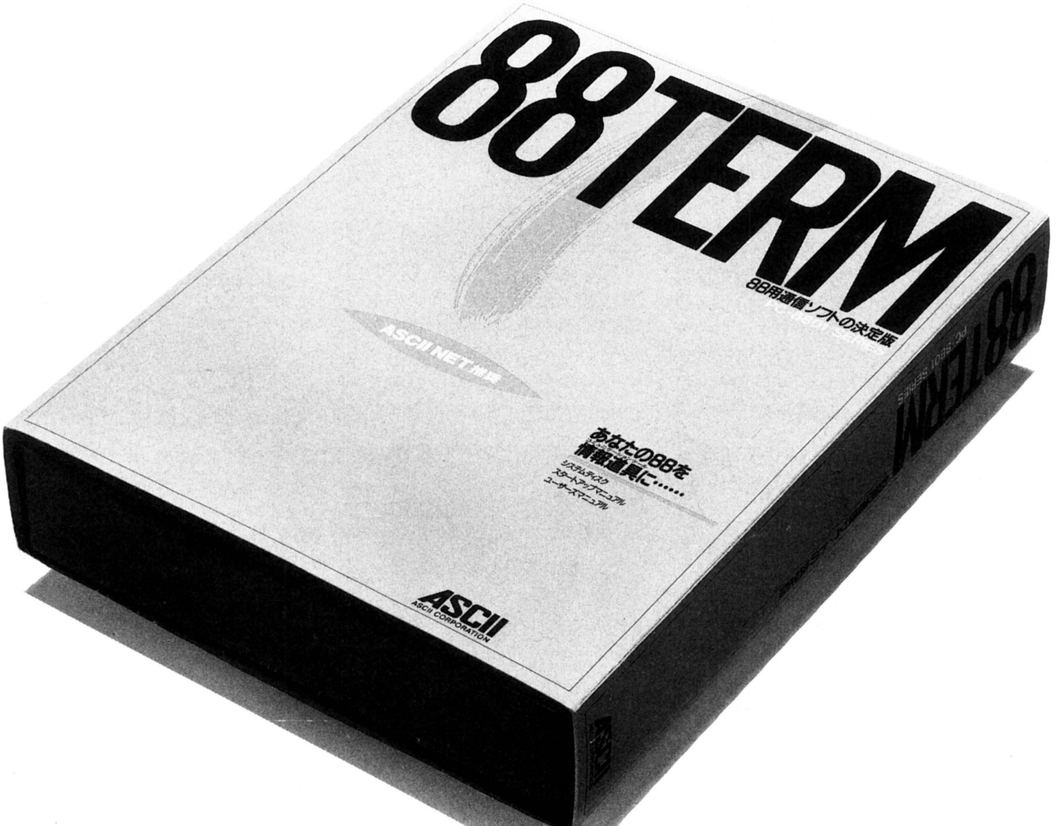
発売中　定価 880円

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号 辰巳出版 ☎03(208)8701(代表)振替(東京4-71584)

ASCII SOFTWARE

1977–1987
おかげさまで10周年

PC-8800シリーズ全機種対応。
高性能通信ソフト、アスキー88TERM。



88TERM

価格：12,800円

■パソコン通信用ソフトウェア〔88TERM〕の主な仕様。●対応機種：NEC PC-8800シリーズ●メディア：5-2D●動作OS：オリジナル●漢字入力機能●ローマ字カナ変換●オートダイヤル機能（ATコマンド・V.25bis）●XMODEM●ファンクションキーの定義●表示モードの変更機能●通信バッファによる画面のスクロールバック●ANSIエスケープ●文字テーブルの変更機能など。

新発売の88TERMは、PC-8800シリーズの通信機能をフルに引き出す強力な通信ソフトで、8ビットの初期型PC-8801から16ビットの最新型PC-88VAまでの全機種に対応する、ワイドな汎用性を最大の特長としています。画面モードには、漢字を美しく表示するハイレゾリューションと縦200ラインのディスプレイにも対応できるローレゾリューションがあります。また、高速画面スクロールで、2400bpsのモデムの接続もできます。さらに、漢字辞書機能内蔵により、オンライン中でもローマ字カナ漢字変換が可能。しかも8ビットマシン用ワープロソフト（JET、ユーカラ、SUPER春望、即戦力）でつくられるファイルを読み書きできるようにするためのコンバータが4種類用意されていますので、ワープロを通信用エディタに使用することができます。88TERMは、操作もいたってカンタン。画面の逆スクロールも「ROLL UP・ROLL DOWN」キーで行なえ、マニアの方はもちろん、パソコン通信がはじめてという人でも思いどおりに使いこなせます。高機能通信ソフト、アスキー88TERMをフルに活用して、あなたもまったく新しいコミュニケーションの世界を体験してください。

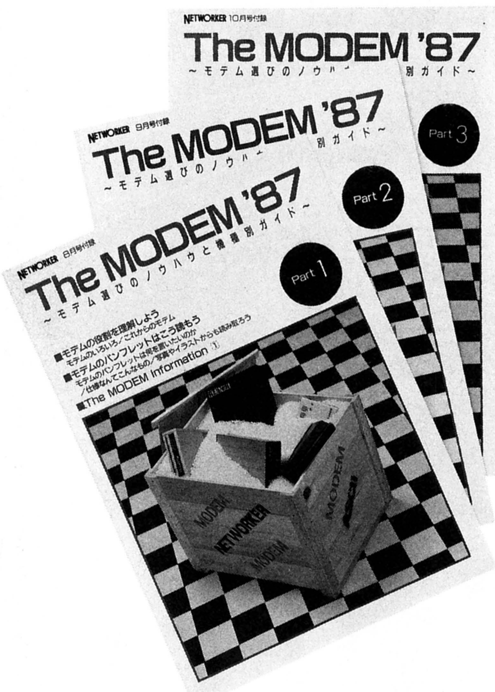
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー電子出版局 TEL(03)486-9661 **株式会社アスキー**

●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。

ASCII BOOK

1977–1987 10 おかげさまで10周年

モデム大研究。



好評につき3冊セットで
特別提供

The MODEM '87

～モデム選びのノウハウと機種別ガイド～

Part1/Part2/Part3

「The MODEM'87」は、パソコン通信に欠かせないモデムを、ユーザーが選ぶときにどこに注意したらよいか、そしてパンフレットの読み方は、などモデムに関する必要最小限の知識と、現在市販されている代表的なモデムを紹介したものです。ご要望にこたえて、本誌読者に特価により提供いたします。

Part 1
●モデムの役割を理解しよう ●モデムのパンフレットはこう読もう
●The MODEM Information 1

Part 2
●モデム選びのチェックポイント 1 ●The MODEM Information 2

Part 3
●モデム選びのチェックポイント 2 ●The MODEM Information 3
●用語辞典 ●モデム関連用語シソーラス

★本書はNETWORKER マガジンに、特別付録として3回にわけて掲載したものです。

〈申込方法〉
本書は書店ではお求めになれません。右の申込書と現金(1セット1,000円)を現金書留にして、下記へご注文ください。

〈申込先〉
㈱アスキー直販部
TEL.03(486)7114

申込書(フリガナを忘れずにお書きください。)

The MODEM'87を□セット(1セットは3冊)申し込みます。
この申込書到着しだい、すぐ下記へお送りください。

お名前		TEL	
ご住所			

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー直販部 **株式会社アスキー**

LOGIN HOT LINE

ハ～イ／ヒトミです。皆さんお元気ですか？今月のホットラインは、情報がいっぱいです。でも、また【P】さんが横からくちばしをいれてきまして………まっ、いいか。

《新ベストナインプロ野球》PC-9801VX21／41対応について

PC-9801VX21／41の内蔵ドライブで、起動が不安定になる場合がある機種があることが確認されました。数回起動していただければ、起動いたしますが、非常に不安定ですので、《新ベストナインプロ野球》はVX21／41には、未対応といたします。
なお、VX2／4では、支障なくご使用になれます。

MSX2用《魔界島》通信販売のお知らせ

今月号のアスキー自社広告にもありますが《魔界島》の通信販売をおこないます。通信販売だけの素敵な景品もついて送料は無料です。下記の申し込み用紙に必要事項をご記入の上、定価6,800円を現金書留封筒に同封して、お送りください。

月刊LOGIN 10月号　プログラムオリンピック4 ディスク・テープログイン通信販売のお知らせ

先月号に掲載の《『プログラムオリンピック４』ディスク・テープログイン》にたくさんのご注文をいただきありがとうございました。
今回のログインソフトは、ソフト販売機『タケル』での販売がないことや、この期間中には、お金がないので何とかして欲しい？などの御要望がありましたので、お申し込み期間の延長をいたします。
そこで、ついでに【P】がどんなソフトかを、おもしろそうなのをピックアップして、独断と偏見で感想を述べさせていただきます。くわしくは10月号をご覧になるか、バックナンバーをご請求ください。

■ディスクログイン88　　(5-2D　なんと4枚組でも　6,800円)
『ウレテマ1000年』（ヒトミさんへ。ぜったいに、ひらがなで書かないでね／）は、やはり、ログインソフトですから、ひとすじなわではいきませんね。今回は、このソフトの面白さをお伝えできないのがたいへん残念です。お時間のある方、チャレンジしてください。
『DUNGEON／BLUE』は、BGM含めて、かなり力がはいっていますね。総合評価では、いまんとこ、一番です。テキストのダンジョンがまた素敵。ウィンドウの切り方なんて、ビジネスソフト作ってる人が、気に入っちゃって、今度、ウィンドウソフト作ることがあったら、絶対、この開き方で作ったる／っていってましたよ。
ヒ：とかなんとか言って、一番遊んでたのは『北京』だったりして。
P：この手のソフト、大好きだからね。PC-98で遊びたいのぅ。あと『バトルシップ』は、もしかしたら、《あの蘇る『フリートコマンダー』の感動》では、ないのでしょうか？あぁ／レトロ。
ヒ：飛行機（バルキリー）は、飛ばないわよ。

■ディスクログイン98　　(5/3.5-2HD　3枚組　各6,800円)
『いやどすえ』が一押しです。かなりマップも広いようですね。京都も名所は網羅してるし、奈良にまで足を延ばさなきゃならないようだし、一人で戦いつづけなければならないのかな？と思ってたら、頼もしい相棒も、出てくるようだし、かなり遊べます。はまってます。
98用には、さらに『マイクロキャビンアドベンチャ』もありますので、はっきり言って、天下無敵。ツァイトの『キャラクタパターンエディタ』もあるし、やっぱ最強。ログインは他のユーザーと比べてPC-98ユーザーは弱いから、ほんとうに残念ね／あなたのお近くにPC-98ユーザーがおりましたら、ぜったいおすすめですからね／
ついでにツァイトの『Z'sWORDJG』もよろしくぅ／

■ディスクログイン88VA　　(始めてのVAソフト　3,800円)
あのシステムソフトのR・P・Gですから、間違いありません／／（／を2つつけちゃおう／）たしかに、これが、BASICで書かれているなんて、信じられませんわ。PC-88VA を再認識してしまったワタシです。これと、画像取り込み絵あわせがセットで3,800円なんて。ぜったいのお買いどくですよ／
ヒ：あら、トーンが下がったわねぇ。どうしたの？
P：はは、VA借りる時間が短かったから、本当は、面白いところまで、いけなかったのです。

■ディスクログインX1　　(5-2D　1ゲーム1枚の2枚で　3,800円)
１～２年前なら、たぶん、製品化されていたであろう、両ゲームです。ともかく、総合的には、一番のお買い得の機種ではないでしょうか？X1ユーザーの皆さん。『ドラスレ』ができて、ログインおすすめのお笑いアクションゲームができて、これは絶対買いだ。
ヒ：やっぱり、近くにX1がなかったの？
P：あんまし、つっこまないでよ。テープログインで、『ドラスレ』やったけど、いまや天下の《日本ファルコム》だ。コレクターアイテムにもどうぞ／なんちゃって。

■テープログインMSX　　(テープ版だよ　4,800円)
『ザ・ビリヤード』です。なんてったってコナミさんのソフトですよ。その昔『ビデオハスラー』っていう名前で売ってたんだから、これだけで買いです。ゲームセンターでも、同様のゲームがあって、会社で『ビデオハスラー』やって、ゲーセンで、同じモノやってた覚えがありますもの。これ１本だけで、4,800円の価値があるのです。その上、MSX2ユーザーには、T&Eソフトやソニーのソフトまで、ついているのだ。これはもう買うっきゃない。
P：うちの社員にも、ビリヤードファンがたくさんいるみたいで、アスキーでもそのうちビリヤードのゲームでるかもね。
ヒ：そういえば、ビデオゲームの機械が置いてあったような…………。

◆プログラムオリンピック４には次のメディアがあります◆

１.	ディスクログイン88(ディスク４枚組)	6,800円
２.	ディスクログイン98(5-2HD　３枚組)	6,800円
３.	ディスクログイン98(3.5-2HD　３枚組)	6,800円
４.	ディスクログインX1(5D　２枚組)	3,800円
５.	テープログインMZ（テープ１本）	3,000円
６.	ディスクログインFM77AV(3.5D　１枚)	4,800円
７.	ディスクログイン88VA（ディスク１枚）	3,800円
８.	ディスクログイン68000(ディスク１枚)	3,000円
９.	テープログインMSX　（テープ１本）	4,800円

ご希望の製品名を御指定の上、代金と申し込み用紙（自作のものでも結構です。）を同封の上、現金書留でお申し込みください。

■申し込み先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー 直販部
『プログラムオリンピック４』係、または、『魔界島』係宛まで

□MSX2版『魔界島』

□『プログラムオリンピック４』＿＿＿＿（上記の番号をご記入ください。複数のお申し込みもお受けいたします。）　　同封合計金額＿＿＿＿円

ご住所 アパート名、号室番号、会社あての場合は部署名までご記入ください。	□□□-□□		
フリガナ お名前		電話番号	(　　)　　-

⬇アスキー使用欄(ここに何も記入しないでください)



©1987 HUDSON SOFT・NCS

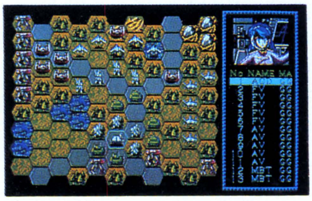
きみに、シミュレーションの熱き高揚を教えてあげよう。SF戦闘ファンタジーと人工知能を武器にした超リアルなシミュレーション・ウォー、それがディオーネだ。不気味に増殖を続ける機械生命体、地球連邦軍の作戦指令官たるきみははたして最終要塞を落とせるか…。壮大なシナリオマップ、綿密に組み立てられる戦闘作戦計画、かつてないコンピュータ頭脳との一騎討ちに、魂の震えはとまらない。

●攻撃部隊の編成からはじまる作戦計画。●レベルに合わせて選べる10種類の戦闘シナリオ。●空中機動、上陸、地上侵攻、自由自在な作戦パターン。●人工知能があやつる敵の高機動メカ。●行く手をはばむ複雑な地形、天候の妨害。●迫力あるビジュアル戦闘シーン。●FM音源対応の胸おどるB.G.M.

10月末 緊急発進!!

適応機種(FM音源対応)
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、PC-88VA、X1シリーズ

希望小売価格 **7,800円**
(ディスク版2枚組)





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル
TEL011-841-4622　FAX011-821-1854
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル
TEL03-260-4622　FAX03-235-4653
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

LOGIN NOVEMBER
昭和62年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第11号 通巻59号 昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

月刊ログイン 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111（大代表） ☎03-486-1977（出版営業部ダイヤルイン） ☎03-486-4503（編集部ダイヤルイン） ☎03-486-8086（情報電話）
年ぎめ購読料5,760円（送料込） 振替 東京 4-161144 Printed in Japan 共同印刷 特別定価520円
雑誌09731-11